
AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CENT POUR CENT
A 100 %
AMSTRAD CENT POUR CENT
VOTEZ POUR LES MEILLEURS
SOFTS DE L'ANNÉE
JEUX :
UNE FIN D'ANNÉE
EXPLOSIVE
MEGA-
CONCOURS
THUNDER
BLADE :
GAGNEZ
LA MACHINE
D'ARCADE
POSTER :
THUNDER
BLADE
N°10 21 F
MENSUEL
DECEMBRE 88
M 2256 - 10 - 21,00 F
3792256021003 00100
ISSN 0988-8160 - 10 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA
Mitton



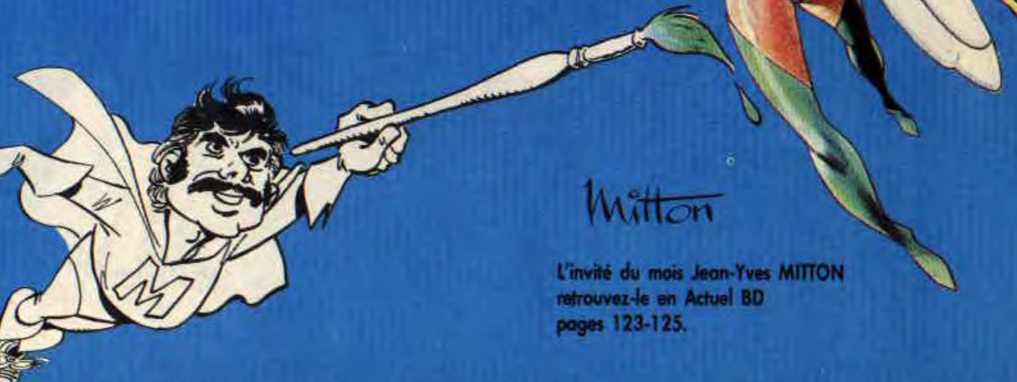
6/15 **Actuel**
19/29 **Softs à la une**
31 **Mega-concours US Gold**
33 **Amcharge**
35/39 **Softs du mois**
43/45 **Courrier des lecteurs**
46/47 **Help**
48/51 **Pokes**
52/53 **Initiation à l'assembleur**
55/57 **Bidouilles**
58 **Petites annonces**

AIRE

75/79 Listing
82/83 **Utilitaire du mois**
84/85 **Nominés des A 100 %**
87/89 **Recap'**
90 **Top mag**
91/115 **Softs du mois**
119/121 **Actuel musique**
123/125 **Actuel B D**
127/130 **BD Du rififi sur Jarmila** de Max

©Les Humanoïdes Associés

Ce numéro comprend un encart d'abonnement pages 38-39, un encart AMSTRAD pages 102-103, et un poster THUNDER BLADE en page centrale.



L'invité du mois Jean-Yves MITTON retrouvez-le en Actuel BD pages 123-125.

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Stéphanie MORDRET, Agnès VIDAL-NAQUET
Rédaction : Robert BARBE, Denis JARRIL, **Ont participé à ce numéro** : Léopold BRAUNSTEIN, Brice DEFEYER, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, MAX Les Humanoïdes Associés, Le MICROMANE, SEPTH, COUCHO.
Couverture : **Jean-Yves MITTON**
Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 h à 18 h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Serge DUFLOT, Nathalie LEGAY - **Photogravure** : CSM Tél. 42.41.86.61 **Impression** : I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341.547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Les mots et logo Amstrad sont des marques déposées par la société Amstrad International S.A. tous droits réservés. © 1987 Amstrad International SA

PUBLICITE : Tél. 45.34.32.44
Chefs de publicité : France MOCQUERY, Nicole VIERS
Assistants : Mona FATOUHI, Laurent ZELLER
Service abonnements : Mona FATOUHI - Tél. 45.34.32.44 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF.
Par avion: Europe: 310 FF - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Afrique: 380 FF.
Ce numéro a été tiré à 70.000 exemplaires.

AMSTRAD EXPO, LE SHOW 1988



33 000 entrées pendant quatre jours, plus de 150 exposants dont le stand très remarqué de vos serviteurs : Amstrad Cent Pour Cent. La cuvée 88 de l'Amstrad Expo s'est révélée riche en surprises, en rencontres et en bousculades. Pour tous ceux qui n'ont pas pu venir et pour ceux qui veulent se souvenir, en voici un survol rapide.





Le premier jour, le vendredi 4 novembre, ne fut pas vraiment animé. Les exposants mettaient une dernière main à leurs stands, et les visiteurs, surtout des professionnels, passaient de place en place à la recherche de connaissances ou de nouveaux produits. Déjà quelques lecteurs de *Cent Pour Cent* venaient nous rendre visite. Certains d'entre eux, qui ne pouvaient revenir le lendemain, étaient porteurs de fleurs à l'intention de Miss X. Le stand d'Amstrad France attirait beaucoup de curieux, qui examinaient avec attention la nouvelle gamme 2000 du crocodile. Rien de vraiment spécial lors de cette journée. Tout le monde se préparait à la grande affluence du samedi... La pression montait doucement.

SAMEDI

Dès l'ouverture des portes, un flot ininterrompu de visiteurs envahit le salon. Sollicités de toute part pour des autographes ou des questions, nous n'avons guère le temps de voir ce qui se passe sur les autres stands. Très vite, l'estrade prévue pour accueillir Miss X se recouvre de bouquets de fleurs. Les interrogations se font plus précises : " S'iou plaît, c'est à quelle heure qu'elle sera là, Miss X ? Parce que je viens de Narbonne en train, spécialement pour la voir. J'ai amené des roses, mais je dois reprendre le train tout à l'heure" me demande un jeune lecteur... Miss X est en retard, et tout le monde est inquiet... Robby, Lipfy et Septh donnent des autographes à tour de bras, dans le bruit des explosions des machines d'arcade. Tout est prêt. Le concours sur Thunder Blade s'organise rapidement. La foule grossit de plus en plus autour de notre stand. Les badauds s'interrogent du regard en passant devant l'estrade recouverte de fleurs, et ceux qui savent se préparent. Enfin, Miss X est là. Accompagnée de Robocop en guise de garde du corps, elle s'avance vers la place qui lui est destinée. Vêtue de rouge et de noir, elle prend place. Quelques exclamations flatteuses se font entendre. La file d'attente pour faire dédicacer le numéro 9 de *Cent Pour Cent* devient énorme et bloque l'allée. Au bout d'une demi-heure, la file est toujours aussi grande. A la demande d'autres exposants que cette agitation dérange un peu, nous décidons d'interrompre la séance de dédicace, qui reprendra un peu plus tard...

LORICIELS

Profitant de la coïncidence de dates entre la sortie de 944 Turbo Cup et l'Amstrad Expo, Laurent Weill, P-DG de Loriciels, a convoqué la presse pour tenir une conférence sur son stand. Au cours de celle-ci, Cup, il a déclaré que plus de 50 % des 30 000 exemplaires mis en place chez les distributeurs étaient destinés aux Amstrad, le pourcentage restant se répartissant sur ST, Amiga, Thompson et PC. Toujours concernant Turbo Cup, qui décidément est le produit phare de cette fin d'année pour Loriciels (n'a-t-il pas été nominé pour le Tilt d'or de la meilleure simulation sportive, qu'il a remporté avant même que le jeu soit disponible chez les revendeurs ?), Laurent Weill a déclaré que, dès janvier 89, vous retrouverez Turbo Cup en machine d'arcade, dans toutes les bonnes salles de jeux. Fin de la conférence et annonce de la présence de René Metge sur le stand Loriciels le dimanche 6, pour des dédicaces et des défis sur Turbo Cup. En conclusion, un joli stand, de bonnes animations, une action marketing de poids. Si, après ça, Turbo Cup ne se vend pas, c'est à désespérer de tout.

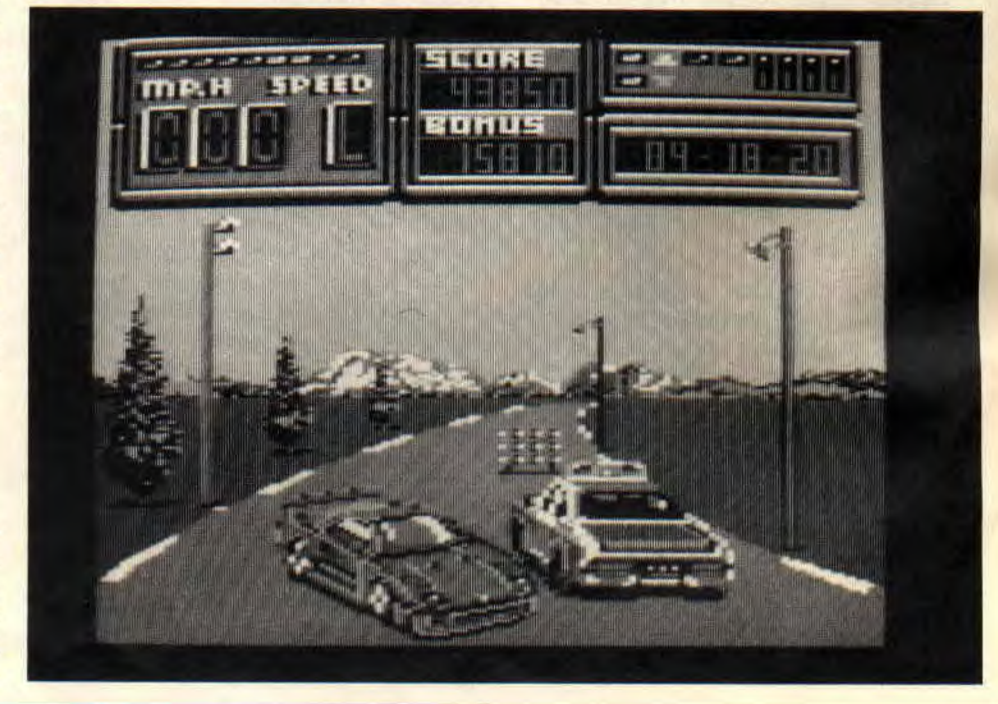


ET C'EST REPARTI

Nouvelle série de dédicaces pour Miss X. Cette fois, elle a lieu sur le stand Us Gold, et là c'est la panique. L'estrade est prise d'assaut, et même Robocop se demande comment il va pouvoir s'en sortir. Tout finit bien et nous en profitons pour visiter les stands de bon nombre d'éditeurs anglais représentés par la société SFMI. Impressionnants, les stands d'Ocean et d'Us Gold, avec leurs machines d'arcade, des dizaines de jeux sur CPC, leurs concours permanents et le simulateur de sensation Us Gold ! Imagine, Gremlin et Hewson sont eux aussi représentés, sans oublier Epyx, Go, Palace Software, chez qui Barbarian n'est toujours pas sorti sur CPC, et Incentive, pour ne citer que les plus connus. Des méga-stands extra-ludiques, avec pas mal de nouveautés que nous avons testées dans les pages qui suivent...

DES EDUCATIFS AUSSI

La société Carraz était là, avec toute sa gamme de produits, des Petits Malins, en passant par Les Voleurs du Temps, jusqu'à Vie et Mort des Dinosaures. Un stand simple et agréable, où même les tout petits (3-4 ans) ont pu apprendre en s'amusant. Les éditions Cédic/Nathan et Cocktel Vision présentaient également leurs produits éducatifs. A noter, chose importante, que ces deux sociétés se sont associées pour distribuer l'adaptation sur micro du fabuleux film Roger Rabbit. Le soft est réalisé dans le département informatique de Walt Disney et c'est la société Buena Vista, qui a produit le film, qui finance le tout. Si vous avez vu le film, vous devez être impatient de voir le résultat. Promis, nous vous tiendrons au courant. Autre projet intéressant, développé cette fois avec un label de Cocktel Vision : Tomahawk. Il s'agit du Livre de la Jungle, qui est en fin de développement et bientôt disponible... Nous le testerons dans le numéro 11.



TITUS ET LES PHOTOS DE CRAZY CARS II

Que vous dire sur Titus que vous ne sachiez déjà ? Cette petite société française se distingue par son dynamisme et la qualité extraordinaire de ses softs sur CPC, et ce n'est pas le fait du hasard s'ils ont ouvert une filiale américaine à Los Angeles et une autre à Londres (depuis octobre 1987). Sur le stand noir et rouge de Titus défilaient Off Shore Warrior, Crazy Cars, Fire & Forget et le génial Titan. Galactic Conqueror n'était pas encore disponible, mais vous pouvez lire le test de la préversion dans les pages qui suivent. Hop, vite fait, comme ça, mine de rien, on vous passe aussi les photos de Crazy Cars II. Géant ! Nous avons aussi vu les animations et on ne s'en est pas encore remis tellement c'est bien... Vous en saurez plus dans le prochain numéro...

COBRA SOFT

Un bataillon de l'équipe de Lyon avait fait le déplacement. Ils ont installé une tente aux teintes très militaires. Habillés en treillis ou en imperméables de l'armée, ils ont organisé des séances de Maxi-Bourse et passé quelques démos d'Action-Service. Certainement le stand avec



le meilleur rapport originalité/prix. Bravo Brocard, c'était encore une fois une bonne idée.

UBI SOFT

Au moment de l'Expo, les hits de fin d'année n'étaient pas encore disponibles sur CPC. Nous avons simplement vu des démos d'Iron Lord, de Defender of the Crown et de Puffy's Saga. Quant à l'Ile, vous pouvez lire le test que nous en avons fait dans les pages qui suivent...

POUR FINIR EN BEAUTE

Après ce petit tour d'horizon, revenons au stand *Cent Pour Cent* sur lequel, outre tous les lecteurs qui sont venus nous voir, nous avons eu



la chance d'accueillir Marion Vannier, Pierre Sarfati, Albert Loridan et Thierry Lhermite qui ont posé en compagnie d'Alain Kahn (notre directeur de la publication) et de Miss X. A propos de Thierry Lhermite, nous vous réservons une grosse surprise pour le début de la nouvelle année. Toute l'équipe tient à vous remercier d'être venus si nombreux et si enthousiastes pour nous soutenir lors de notre première exposition. Merci et à bientôt.



UNE HISTOIRE GRINÇANTE

On vous en a déjà un peu parlé le mois dernier, mais ce mois-ci on vous montre enfin des images du Manoir de Mortevielle ; je ne sais pas si vous réalisez la qualité des graphismes. Et si je vous dis, en plus, que le soft comprend une synthèse vocale, c'est-à-dire que les personnes que vous interrogez vous répondent en parlant réellement, vous commencez peut-être à vous rendre compte du niveau du soft. Bon, rentrons un peu dans l'histoire : Julia a été assassinée ; mais qui est le meurtrier ? Il faut, pour découvrir les indices qui vous mettront sur la voie, interroger tous les habitants du manoir et fouiller le maximum de pièces. Mais attention, il ne faut pas vous faire surprendre, car la collaboration des habitants serait alors peut-être moins amicale. Ce jeu n'est pas intéressant uniquement par sa synthèse vocale et ses graphismes très léchés. Le fonctionnement par menus déroulants et l'intérêt du scénario en font un des musts du jeu d'aventures ; gageons que, sur ce plan-là, l'adaptation sur CPC ne nous décevra pas.





GRANDE SOIREE SIEGFRIEDIENNE

Amstrad Cent Pour Cent est fier de vous annoncer que, pour la première fois de notre jeune carrière, nous allons sponsoriser une soirée. La fête aura lieu le 21 décembre au Rex Club (métro Poissonnière), elle est organisée par les élèves de terminale G3 du lycée technique Jules Siegfried. Au programme, de la musique bien sûr, une folle ambiance évidemment puisque nous serons là, mais aussi une grande tombola avec de nombreux prix, comme un voyage dans l'Atlas (Algérie) ou un abonnement d'un an à un club de sport, un appareil photo, un compact laser, ainsi que des jeux et des abonnements à *Cent Pour Cent* ; plus de 200 prix au total. Pour tout renseignement, écrivez au lycée J. Siegfried, 12, rue d'Abeville, 75010 Paris.

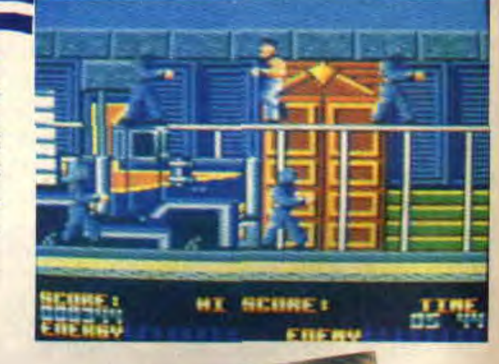


GI HERO

Firebird annonce la sortie imminente d'un nouveau jeu de guerre, dont le thème n'est pas très original. Vous interprétez le rôle d'un soldat qui est parachuté dans la jungle et qui doit attaquer un camp ennemi. En attendant le test, voici une photo.

DRAGON NINJA

Le célèbre jeu sur machine d'arcade de Data East est en cours d'adaptation sur CPC par la firme anglaise Ocean. Huit niveaux sont prévus, dont la fameuse bataille sur le toit d'un camion en train de rouler. Toujours à la pointe du combat, *Cent Pour Cent* vous présente la première photo disponible sur CPC...



PAUVRE SHINOBI

Que va devenir l'adaptation du jeu d'arcade Shinobi de Sega ? En effet, les versions sur micro de ce jeu devaient être réalisées par Rebel, un nouveau label sous licence avec Fil, qui a depuis déposé son bilan (voir *Cent Pour Cent* numéro 9 et l'actu de ce mois). Pour l'instant, aucune information ne nous est parvenue et nous ne savons toujours pas par quelle société Fil va être repris. A suivre donc...



LANCELOT

Le plus anglais des chevaliers français, Lancelot, se rend à Camelot, la cité du roi Arthur. En chemin, il rencontre le terrible chevalier noir. Quelle sera l'issue du combat ? Il n'est pas dans notre objectif de dévoiler la suite de cette passionnante histoire. En d'autres temps, nous aurions fait un test de ce jeu ; malheureusement, le fait que l'anglais soit la langue utilisée et la primauté de l'actualité nous obligent à vous le présenter plus que sommairement. Il est composé de deux parties ; la première concerne la rencontre d'Arthur et de Lancelot, ainsi que la recherche par ce dernier des chevaliers de la Table Ronde, aux quatre coins de l'Angleterre ; la seconde représente la quête du Graal par les chevaliers, toujours au travers du personnage de Lancelot. Gageons que ce jeu d'aventures, plein de magie, de sorts et de combats chevaleresques, passionnera tous les fanatiques de cette merveilleuse saga.

ERRATUM

Le mois dernier, nous vous annoncions la naissance du Club français du logiciel. Malheureusement, une erreur s'est glissée dans l'adresse que nous vous avions donnée. Pour tout contact, voici les bonnes coordonnées : Club français du logiciel, 17, rue de la Prévoyance, 94300 Vincennes. Si vous écrivez de notre part, une surprise vous attend.

A CENT POUR CENT

En pages 84 et 85, vous trouverez une liste de softs, classés par catégorie, qui représentent les meilleurs jeux sur CPC testés depuis le numéro 1 d'*Amstrad Cent Pour Cent* (février 88). Le but de la manœuvre est que vous votiez (3 jeux par catégorie) en toute indépendance pour vos jeux préférés. Après dépouillement de toutes vos réponses, nous attribuerons des A 100 % aux jeux les plus cités par catégorie, ainsi qu'un titre de meilleur jeu de l'année sur CPC. Pour la remise de ces prix, nous organiserons une super fête à laquelle vous pourrez participer. Pour plus de détails, lire les pages 4 et 85, ainsi que les prochains numéros de *Cent Pour Cent*...

AMSERVE

C'est le nom d'un utilitaire de création de serveur pour Amstrad CPC 664 et 6128 que nous avions testé dans notre numéro 4. Rappelons qu'il s'agit d'un ensemble de commandes RSX qui s'ajoutent au Basic du CPC pour créer un serveur monovoie aussi facilement que l'on construit un château de sable avec une pelle et un sceau. Un câble de liaison Minitel équipé d'un détecteur de sonnerie est fourni pour la somme de 395 francs. Une nouvelle version de ce produit inclut désormais l'excellent Pastel, logiciel de composition de pages vidéotex. Amserve est édité par l'APC, 7, rue du Capitaine-Ferber, 75020 Paris, où vous pouvez contacter Patrick Marcelli et David Tene. Depuis fin novembre, Amserve est aussi disponible chez General Video.



QUOI D'NEUF CHEZ MBC ?



Plein de choses !! Et de bonnes choses !! Pour mémoire, MBC est la maison qui édite Jade. Sont annoncés pour incessamment sous peu les logiciels dont les noms suivent. Shuni Line Rack, un jeu d'aventures en français tournant uniquement sur 6128 et se jouant à deux simultanément !! Le jeu est basé sur un scénario futuriste dans lequel on retrouve des monstres préhistoriques ; oui, c'est un peu débile, mais la réalisaton du soft semble être à la hauteur de ses prétentions. Les combats contre les monstres préhistoriques se déroulent sous la forme de jeux d'arcade et d'un casse-briques pour être plus précis. D'après la démo que j'ai pu voir, ça risque de cartonner. De plus, il y aurait plus de cent écrans graphiques dans la version finale.

Autre jeu d'aventures, Jaws, sous-titré le Dernier Etalon, où vous incarnez une héroïne qui doit retrouver un étalon. Non, non, il ne s'agit pas d'un scénario porno, l'étalon de ce jeu a quatre pattes et une queue de cheval (facile, je sais). Côté graphisme, on retrouve Stéphane Saint-Martin (qui s'est déjà fait remarquer dans notre concours écran) qui illustre aussi Shuni Line Rack. Pour l'anecdote, précisons que Stéphane dessine toujours en mode 1 et utilise toujours les mêmes quatre couleurs dans ses jeux d'aventures. Sont prévus aussi pour la fin de l'année deux jeux d'arcade : Phaser One, illustré par Stef Saint-Martin, qui est un jeu d'échelles et de plateaux, et Top Level, jeu d'arcade à grande vitesse incluant une construction kit.

Pour finir, rappelons que MBC a édité trois jeux d'aventures primés sur CPC et qu'aucun des prix n'a encore été gagné à l'heure actuelle : il y a un voyage de 15 jours en Transylvanie pour la première personne qui résoudra le jeu Frozarda, 7 jours aux Baléares pour la solution de Rat Connection, et 5 jours à New York pour la solution de Marmelade, la parodie de Masquerade.



Marion Vannier, Manager de l'année, et Monsieur Fauroux, Ministre de l'Industrie et de l'Aménagement du Territoire.

SUCCESS STORY

Le mois dernier, nous vous racontions que Marion Vannier venait d'être élue manager de l'année 88 par un jury composé de plus de mille personnalités du monde des affaires. La remise de ce prix promulgué par la société Veuve Cliquot (célèbre et excellent champagne) a eu lieu au cours d'une réception très chic, en présence du ministre de l'Industrie et de l'Aménagement du territoire, Roger Fauroux. Champagne à gogo, robes en dentelles, costumes trois pièces et compliments de bon aloi furent le lot de cette soirée. Un univers un peu éloigné du nôtre, mais toujours intéressant à observer.

3615 AMSTRAD

Vous ne le savez peut-être pas mais Amstrad France possède son propre serveur. Oui, je sais, bon nombre d'entre vous n'en ont rien à faire car le service se trouve sur le 3615, dont la tarification est trop onéreuse pour certains. Cependant, il peut s'agir du bon plan de cette année 1988. Je m'explique : des téléchargeurs fous nous ont téléphoné pour nous dire que le service Amcharge, victime de son succès, est souvent saturé. Il y a parfois tellement de monde sur Amcharge que l'on ne peut plus s'y connecter. Devant la réussite d'un tel service de téléchargement, Amstrad France s'est proposé d'héberger sur son propre serveur le service de téléchargement. Jusqu'à présent, seuls les jeux en location de Amcharge étaient disponibles sur le 3615 Amstrad, mais peu à peu le nombre de jeux disponibles sera égal à celui d'Amcharge. Donc on peut télécharger, toujours avec le même kit, sur le 3615 Amcharge et le 3615 Amstrad. Où est le bon plan ? Je vous le trouve tout de suite. Récemment, Amcharge est passé sur le palier le plus haut de Télétel 3 pour une tarification de 1,25 francs la minute. Le téléchargement reste tout de même un bon plan car, pour une moyenne de 15 minutes par jeu téléchargé, cela vous fait du 1,75 francs par jeu. Cool. Le serveur Amstrad est lui toujours sur le palier le plus pratiqué de Télétel 3, c'est-à-dire celui où la tarification est de 0,98 francs la minute. Ce qui veut dire que, pour un même jeu qu'il faut télécharger en 15 minutes, il vous en coûtera 14,70 francs. Voilà le bon plan. Profitez-en vite car cela peut évoluer.

Maintenant, attendez que je vous parle des autres rubriques du service Amstrad. Déjà, il y a un jeu d'arcade qui s'appelle Graal et qui, ma foi, exploite assez bien ce que l'on peut faire au niveau animation sur un Minitel. Détendant et bien foutu. Vous y trouverez aussi un jeu de golf, marrant.

Les autres rubriques intéressantes sont : Questions/Réponses, où vous posez une question sur CPC, PCW ou PC, question à laquelle les techniciens d'Amstrad essaieront de répondre dans les plus brefs délais. Il y a aussi une rubrique trucs et astuces concernant des bidouilles hard et soft. Enfin, un module de boîtes aux lettres permet d'échanger des messages avec d'autres possesseurs de machines Amstrad. Le 3615 Amstrad c'est aussi l'actualité des produits de la firme, des promotions et des lots à gagner grâce à des concours concernant l'informatique.

AMSTRAD CENT POUR CENT RECRUTE

Amstrad Cent Pour Cent s'agrandit et prépare de nouveaux projets. Notre croissance dépasse tous nos espoirs et nos prévisions. Pour réaliser toutes nos idées, nous avons besoin de nouveaux rédacteurs de talent. Envoyez-nous un curriculum vitae et un petit texte sur un jeu ou un utilitaire. C'est Miss X qui fera la sélection ; alors soyez inventifs, drôles et originaux, elle est difficile, vous savez. Histoire de vous fairé envie, voici une photo de l'équipe, qui a posé pendant Amstrad Expo. De gauche à droite : Pierre, Laurent, Miss X, Lipfy (c'est le barbu), Robby, qui se tord le cou, Philippe, le big boss, Sébastien, un jeune lecteur, et Septh. Sont absents sur la photo : Sined, le Chef, Matt Murdock et l'inspecteur Budget.

LES PICOMS

Noël est toujours l'occasion pour les éditeurs de sortir des compilations, soit d'anciens hits, soit d'anciennes poubelles qui, on ne sait jamais, pourraient quand même se vendre un peu...

C'est US Gold qui frappe le plus fort avec pas moins de quinze titres dans une seule boîte, au demeurant fort belle. Ça s'appelle History in The Making, et ça comprend (on s'accroche) : Leader Board, Express Raider, Impossible Mission, Super Cycle, Gauntlet, Beach Head II, Infiltrator, Kung Fu Master, Spy Hunter, Road Runner, Bruce Lee, The Goonies, World Games, Raid et Beach Head I, le tout pour 299 F. Whaouh!

Après Karate Aces, Star Games (sous-marque de Gremlin) propose Sky Aces, une compilation de six simulateurs de vol : Air Traffic Control, Ace, Spitfire 40, Strike Force Harrier, Tomahawk et Advanced Tactical Fighter. A réserver aux accros du genre.

Et pour accompagner les As du Ciel, voici les As de l'Espace (comme Mel Brooks avec *la Folle Histoire*, mais en plus soft). Sept jeux pour le prix d'un : Venom Strikes Back, Xevious, Cybernoïd, Northstar, Zynaps, Trantor et Exolon. Moi, j'achète rien que pour Trantor.

Toujours chez Gremlin, la super compilation 12 Jeux exceptionnels qui comprend : Cybernoïd, Northstar, Exolon, Venom Strikes Back, Marauder, Hercules, Masters of the Universe, Deflektor, Blood Brothers, Rana Rama, Triaxos et Maks. Ça fait un peu double emploi avec Space Aces, mais y'a quand même de quoi faire.

Retour en France avec Coktel Vision, dont la compilation 4 Stars comprend trois jeux et un éducatif : Dakar Moto, Blueberry et Alpha Jet pour les jeux, et Oxford (cours d'anglais) pour l'éducatif. Tout ça coûte 169 F en version KSepth, et 199 F en discouette.

On termine avec Fists'n'Throttle, de Elite, qui regroupe cinq jeux dont un seul mérite la poubelle : Enduro Racer (c'est lui), Buggy Boy, Thundercats, Dragon's Lair et Ikari Warrior. Là, ça vaut le détour.



THUNDER BLADE



C'est toujours impressionnant de lancer une adaptation de Coin-up, mais, quand cette adaptation s'appelle Thunder Blade, c'est carrément l'angoisse. On a encore en tête le souvenir de Out Run, presque un scandale, et pourtant celui-ci a fait un malheur au niveau des ventes.



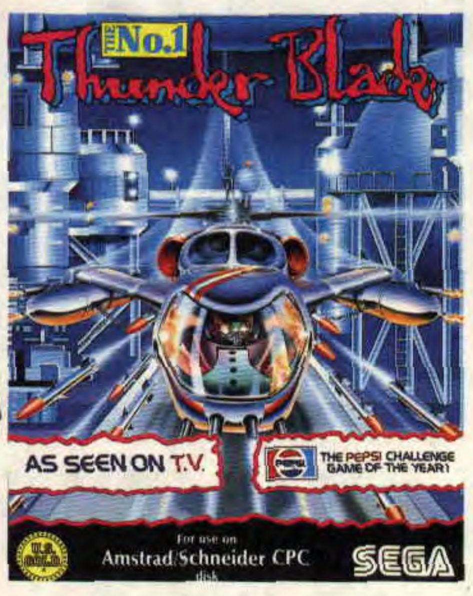
Je vous rassure tout de suite, Thunder Blade est quand même d'une autre veine. Bien sûr, on pourra lui reprocher un scrolling un peu trop saccadé ; quant au graphisme, vous n'avez qu'à en juger par vous-même, d'après les photos que nous vous montrons. Pour les fans du jeu d'arcade, quelques déceptions. Les cavernes ont disparu, alors que les canaux dans la jungle se sont transformés en une immense étendue d'eau sur laquelle flotte une maigre verdure.

LE TONNERRE DE DIEU

Bon, voyons un peu les côtés positifs de l'affaire. D'une part, cela vous permet déjà d'avoir Thunder Blade sur votre CPC ; d'autre part, certains passages sont assez bien rendus, comme le porte-avions, le char, l'avion gigantesque et surtout la forteresse finale. Là, effectivement, on retrouve le vrai Thunder Blade. Cela dit, il faut quand même arriver jusque-là, et ce n'est pas toujours une partie de plaisir. La suite est plutôt moyenne, car les auteurs ont cherché, peut-être trop, à faire ressembler le jeu à la version arcade. Résultat, le soft est un peu brouillon, un peu long et la jouabilité n'est pas des meilleures. Parions cependant qu'il obtiendra quand même un certain succès auprès du public.

THUNDER BLADE de US GOLD
Distribué par SFMI
Testé sur préversion
Prix : n.c.









SAVAGE

Voici un jeu d'arcade particulièrement soigné. On peut le dire : Savage est beau. Mieux encore, Savage est très beau.

Nous sommes en 1988, cela fait maintenant de nombreuses années que le CPC est apparu sur le marché de la micro-ludique. Depuis quelque temps, l'avènement des ordinateurs 16/32 bits accapare beaucoup de monde, la presse et surtout les éditeurs de jeux.
Le CPC, qui est une machine technologiquement vieille, semble devoir sombrer dans l'oubli et devenir, peu à peu, une machine dépassée, oubliée de tous. Eh bien, non !

LE CULTE CPC

Rappelons qu'il s'agit de la machine familiale la mieux implantée sur le territoire français, et de très loin ! Alors, il se passe un phénomène que l'on a déjà connu en France (avec les Apple II). La passion. Ce phénomène, tous les pays européens le connaissent. En Allemagne, il y a des légions de Commodore 64 encore vaillants. En Angleterre, il y a plus d'un million de Spectrum dans les foyers, inutile de vous dire que le marché ludique de ces machines n'est pas prêt de mourir. En France, la même chose se passe pour les CPC. Il se vendra, à Noël 88, autant, si ce n'est plus, de CPC qu'à Noël 87. L'avenir est encore rose pour les machines ludiques du père Sugar... et pour Amstrad Cent Pour Cent ! Mais pourquoi je vous parle de cela, moi ? Vous voudriez tout connaître de



Savage et je vous bassine avec des considérations personnelles. Justement, je vous explique le lien et, si je vous fais chier, regardez les photos du jeu et tournez la page. Il n'y a jamais eu d'aussi bons jeux sur CPC que depuis que cette machine est, paraît-il, en perte de vitesse. Les programmeurs, qui baroudent depuis quelques années sur le valeureux microprocesseur Z 80 de la machine, commencent à exploiter réellement son potentiel. Reprenez



les anciens numéros et repassez-vous les hits de Cent Pour Cent dans la tête : Gryzor, Driller, Exit, Captain Blood, Target Renegade, etc. 1988 est l'année dans laquelle la production ludique sur CPC a fait un véritable bond. Savage en est une preuve de plus.

LES AUTEURS

Le graphiste de ce jeu s'appelle Nick Bruty. Déjà, il faut que je fasse une parenthèse. Dans le générique du jeu, on voit N. Bruty qui défile. Imaginez qu'il se soit appelé Andy Bruty !? On aurait vu un A. Bruty et ça m'aurait fait beaucoup rire. Le programmeur, quant à lui, s'appelle David Perry et c'est de lui dont je vais vous parler le plus. Ce fameux Perry, donc, a découvert la micro, comme la plupart des programmeurs fous, avec un ZX81. Cela remonte au moins à l'époque de la préhistoire, en 1981 ; j'étais encore en troisième... Par la suite, le larron a zoné chez Mikrogen, sur Spectrum et CPC, où il a développé Three Weeks in Paradise, Herbert's Dummy Run et Stainless Steel. De bons jeux à l'époque, pas des méga-hits, non, de bons jeux, quoi. Y a pas mal de beau monde qui est passé par Mikro-Gen ; tenez, Rafaelle Cecco, le père des Cybernoïd, ou bien encore Dave Shea, qui a conçu plus tard le célèbre Ikari Warrior. Bref, le père Perry était sur la bonne voie et a fini par atterrir chez Probe Software, la boîte de développement, où il a accouché de Trantor, rien que ça madame !

SAVAGE FAIT DES RAVAGES

Savage le jeu est entièrement en mode 0 et en 16 couleurs. Le soft est composé de trois parties différentes. La première est une sorte de carte de visite. Cela pour rappeler que le père Perry a développé Trantor. Effectivement, cette première partie du jeu y ressemble furieusement. Même animation, mêmes déplacements pour le personnage que vous dirigez au clavier ou au joystick. C'est pareil, mais c'est beaucoup mieux que Trantor. Oui, les effets spéciaux sont très soignés, bande sonore décoiffante, couleurs et graphisme éclatants, avec notamment certains passages carrément inoubliables, tels la balade au-dessus des flammes et les affrontements en fin de niveau.
La seconde partie du jeu ressemble un peu à un space harrier, en plus coloré mais en moins passionnant; aussi, je ne m'étendrai pas dessus. (Quelque temps plus tard.) Quoique, en y rejouant, c'est tellement bien réalisé qu'on se laisse facilement prendre à l'action.
Parlons de la troisième et dernière partie du jeu, superbement animée, où vous dirigez un aigle dont les mouvements sont plus vrais que nature. Vous devez diriger l'oiseau dans une sorte de labyrinthe en évitant : tous les monstres qui se jettent sur vous, les vols trop près de l'eau, les énormes blocs de pierre qui menacent de vous écraser, les pics acérés sur lesquels vous vous empalerez immanquablement au moins une centaine de fois. C'est très très dur et de nombreuses fois cela se terminera dans un bain de sang. (J'y retourne avant la conclusion.)
Voyez-vous, pour parler de Savage j'emploierais tellement de qualificatifs que vous ne me croiriez plus... Alors, mattez les photos et cassez votre tire lire, Savage c'est un must, un jeu violent qui exploite vraiment le CPC. La musique de la présentation avec l'animation du personnage vous contant l'histoire du jeu sont autant d'atouts supplémentaires qui font que ce soft restera dans l'histoire.

Robby qui aime son CPC

SAVAGE de FIREBIRD
Prix : n.c.

Graphisme :	96 %
Son :	90 %
Animation :	93 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	92 %
Scénario :	88 %
Ergonomie :	78 %
Notice :	68 %
Longévité :	94 %
Rhaa/Lovely :	93 %



UNE RATION DE LOUP



Repié m'avait dit : toi, tu vas tester Thunder Blade ce mois-ci. Comme tu y as joué dans sa version arcade, tu verras bien si l'adaptation est à la hauteur de notre espoir. Ben, j'étais bien content, Thunder Blade n'étant toujours pas arrivé, je pouvais faire la sieste entre deux bidouilles. Pour mon plus grand malheur, Thunder Blade s'est transformé en Opération Wolf, alors pas de sieste.

Je me présente, bande de petits salopards. Sergent-chef Korved-Patat, pour vous en faire baver. Vous êtes tous ici pour devenir des commandos, des vrais, des durs à cuire, des qui font peur. Et c'est à moi que revient la dure tâche de faire d'une bande de lavettes de vraies machines à tuer. Alors, branle-bas de combat, et que ça saute.



GARE A VOUS

C'est sur ces mots que le gradé nous balança une grenade dans les pattes.



Engagez-vous, rengagez-vous, qu'ils disaient. Le sergent-chef Korved-Patat, qui a tout le temps la frite, est une vraie teigne qui profite de sa supériorité hiérarchique pour nous rabaisser au niveau des pâquerettes (et moi, j'aime pas les fleurs). Tu vas voir, lui, quand il n'aura plus son uniforme... Y va pas comprendre ce que je vais y mettre. Même sa mère ne pourra pas le reconnaître tellement je te l'aurai réduit en purée pour nouveau-nés. C'est pas une petite cuillère qu'il faudra pour le ramasser, je vous le dis, mais un aspirateur à liquide. En parlant de liquide, pour l'instant, c'est moi qui en bave. Je les ai comptées, les pompes faites depuis ce matin. Mille quatre cent trente-deux, et sans compter celles que j'ai prises dans le derrière. Je te jure qu'il va me le payer cher, ce sergent sénile sévissant vicieusement sans soucis ni scrupules.

OPERATION SPECIALE

Paraît qu'on va partir en commando spécial pour délivrer des otages prisonniers en Massoumipourie orientale du Sud. Je vois pas pourquoi on va risquer notre vie pour en sauver d'autres. Après tout, je tiens quand même plus à ma vie qu'à celle de ces gens que je ne connais même pas. M'enfin, il paraît que c'est ça le devoir. Moi, je suis un soldat super entraîné, capable de lancer des roquettes du bras gauche tout en mitraillant avec le bras droit. Hé ! ça n'a pas l'air, mais c'est plus difficile qu'il n'y paraît. En plus, dans les missions, il faut faire attention à ne pas tuer les enfants et les infirmières ; et, bien entendu, il ne faut pas s'amuser à descendre un otage, sinon à quoi ça sert que les commandos se décarcassent. Oh ! nous n'avons pas à nous plaindre, notre vie est tout de même assez pimentée. En parlant de piment, je vais en vacances à Rome.

GENS SPECIAUX

Ca y est, c'est le grand jour. Il est temps de nous préparer. Un couteau par-ci, quelques grenades par-là, penser à emmener sa gourde, son papier hygiénique (on n'est pas des sauvages, et, pour ma part, j'utilise souvent un, deux ou trois rouleaux de papier Lotus). Une fois le sac préparé, nous grimpons dans l'avion, en espérant que le morceau de chewing-gum qui verrouille la porte ne lâchera pas en altitude. C'est le continuum spatio-temporel C, l'ère E, le millénaire M, le siècle S, l'année A, le mois M, le jour J, l'heure H, la minute M, la seconde S. Bref, l'instant I, où, comme d'habitude, le sergent-chef Korved-Patat nous expulse hors de l'avion en portant le pied sur une des parties les plus douloureuses de notre individu (ces maux étant provoqués par des agressions intempestives d'une pointure d'environ 46). Enfin, nous voilà dehors à grands coups de pompe dans le bas du dos, pour rester poli.



ATTERRISSAGE CATASTROPHIQUE

Si, par chance, vous n'êtes pas coincé dans un arbre, dévoré par un alligator, poursuivi par un lion, mortellement piqué par un serpent-minute, fait prisonnier avant de toucher terre, ligoté solidement par les fils d'une toile de mygale géante, alors vous serez heureux de savoir que la peste bubonique s'attrape par simple contact avec une sangsue. Les rescapés du parachutage se retrouvent seuls, à la merci du pire supplice : la peur du moustique. Rapidement, le professionnel localise sa cible et se met en route, vers l'enfer (à cheval).

BANZAI

De nouveau, cet homme, représentant de l'élite des guerriers, se retrouve livré à lui-même, dans cette contrée hostile et sauvage. Son objectif est droit devant lui. Avant de se lancer dans sa folle expédition, il fait ses derniers besoins, histoire de se détendre un peu. C'est alors que ce monstre de guerre doit utiliser son plein potentiel de ruse, de stratégie, d'intelligence, de sang-froid, bref, qu'il fonce dans le tas en braillant comme un âne, histoire de surprendre et d'impressionner l'ennemi qui tentait désespérément, comme moi, de faire la sieste.

TCHACTCHAC-POUM-POUM : T'ES MORT

Vous devez sûrement tous avoir entendu parler de Opération Wolf, qui n'a de rapport avec Thunder Blade que par le fait que des hélicoptères apparaissent à l'écran de temps à autre. Mais si ! la version de Shoot Them up, où il faut tirer sur tout ce qui bouge, sauf sur ce qui est interdit. Eh bien, figurez-vous que ce petit bijou vient d'arriver sur CPC. Alors là, ouvrez grand vos yeux et vos oreilles, il est plus rapide sur CPC que sur la machine d'arcade. Il faut envoyer tout le monde au paradis, depuis un camp retranché, puis d'une rivière, puis encore d'un village et d'un aérodrome, etc. Injouable, hyper rapide, d'enfer, géant, le tchactchac-poumpoum par excellence. De loin, le meilleur scrolling sur CPC, et une vitesse que j'en suis encore par terre. Gryzor est allé se cacher dans le fond du tiroir en voyant ce truc. Démentiel, je ne trouve plus mes mots pour exprimer la stupeur qui me tient au ventre. Plus rapide que lui, tu meurs, alors sortons les FM.

Sined le Borambar





OPEARION WOLF de OCEAN
Distribué par SFMI
K7 : 89 F
Disk : 149 F

Graphisme : 90 %
Son : 90 %
Animation : 99 %
Difficulté : 99 %
Richesse : 90 %
Scénario : 90 %
Ergonomie : 85 %
Notice : pas vue, pas prise.
Longévité : 70 %
Rhaa/Lovely : 99 %

THE LAST NINJA 2

The Last Ninja 2 inaugure un genre nouveau : l'aventure/ art martial. Il y a eu un Last Ninja en 1987, mais nous n'en avons pas vu la couleur sur Amstrad CPC. Le jeu divisé en six parties fut un must sur Commodore 64 (meilleur jeu de l'année en 1987) ; il représentait deux ans de travail difficile et, comme le précisait Mark Cale, le concepteur du jeu : "trop de problèmes ont surgi pour l'adaptation sur Amstrad".

Effectivement, avec plus de trois cents écrans de jeu et quelque cent animations différentes, il aurait été difficile de réaliser un tel jeu sur CPC étant donné l'absence d'une gestion de sprites dans la Rom de la machine. Mmouaaiis !!!

Avant de parler du deuxième épisode, présentons le package, qui inclut une super cagoule de ninja en toile et un shuriken (made in Taïwan) en caoutchouc, un plan en 3D sans grande utilité et un livret de vingt pages de délire total !!! Pour l'histoire, les ninjas vécurent au IX° siècle. Mystérieux, combattants de la nuit, ils furent très redoutés par les samouraïs. Au XII° siècle, ils disparaissent. De nos jours, seuls quelques adeptes pratiquent encore l'art ninjutsu dans certains temples japonnais.

PREMIER NIVEAU : VISITE AUX WC

Allez, passons aux choses sérieuses. Le jeu débute sur le balcon d'une tour. Pas le temps de visiter la terrasse. Passez dans la salle suivante ; là, ne vous occupez pas trop de votre premier ennemi et éclatez le panneau qui clignote d'une bonne patate. Retournez sur le balcon et, ô miracle, une trappe s'est ouverte ! La suite des événements se déroule dans un parc charmant ; ne laissez surtout



rien au hasard car les problèmes vont surgir très vite. Ramassez les objets en cours de route : clés et plans. N'oubliez pas les nunchakus dans les WC pour dames (tiens, bizarre !!). Dans le parc se trouve le bâton indispensable pour finir le premier niveau, ainsi que la clé qui servira à ouvrir la grille... Continuez et traversez la rivière grâce à la barque puis évitez les abeilles meurtrières. Maintenant, la route se sépare. A gauche, c'est pour plus tard. Dirigez-vous donc à droite et sautez sur l'îlot, où vous trouverez une autre barque amarrée. Détachez-la avec le bâton ; elle vous permettra de traverser l'écran situé à gauche. Faites demi-tour et prenez la route de gauche (woouaaa !!! assez difficile, la prise de tête quoi !).





SECOND NIVEAU : UN NINJA A N.Y.

On continue au niveau deux. Vous êtes alors en plein New York. Vous vous trimbalez dans des rues genre mal famées avec des keu-pons ; pire encore, même les flics se mettent de la partie. Le meilleur moyen est de se tirer le plus vite possible, et de se procurer rapidement une épée. Cette dernière se trouve dans un magasin et, là, c'est l'éclate (comme durant tout le jeu d'ailleurs). Pour faire bonne impression au commerçant, défoncez la porte d'entrée d'un bon coup de tatanne.

Pour la suite de l'aventure, il vous faut trouver un cocktail Molotov, qui vous servira pour faire rôtir un crocodile obsédé par l'idée de planter ses belles dents acérées dans le gras de vos jaunes (ninja oblige) fesses. En d'autres termes, ça s'appelle le mordant informatique.

Attention, n'oubliez surtout pas un seul détail. Effectivement, si vous ramassez le cocktail Molotov dans le niveau deux, il vous servira pour la troisième partie. De même, le plan que l'on trouve tout au début du jeu ne sert que dans la sixième et dernière partie du soft. Vous ne partirez du second niveau qu'après avoir trouvé une barre à mine, située sous un abri, que vous devrez utiliser un peu plus loin. Elle vous permettra d'ouvrir une bouche d'égout qui vous fera accéder au niveau suivant.



TROISIEME NIVEAU : CUISSES DE CROCO FLAMBEES ?

Mais que fait notre ninja dans les égouts ? La troisième partie semble moins difficile, une fois que vous avez décalqué les quelques touristes qui traînaient dans le coin. Ramassez le crochet situé dans une pièce à droite ; il vous permettra de franchir la grille un peu plus loin. Une fois celle-ci ouverte, laissez vous descendre... La première fois, vous vous ferez avoir. En effet, plus bas, il faut éviter les mâchoires de notre ami saurien. Alors, n'oubliez pas d'allumer votre cocktail Molotov, grâce à une des torches qui se trouvent à votre hauteur. Evitez les rats en bondissant ou achetez-vous une paire de béquilles à Elysold, et, pour finir, portez-vous à la droite du crocodile très agressif. Puis envoyez-lui le cocktail en pleine tronche. Vous pourrez admirer la cuisson de brochettes de cuisses de croco (très répandues dans la cuisine ninja).

MAGIC NINJA

Quels sont les défauts ou les manquements de ce soft ? Les quelques difficultés dans le maniement du personnage disparaissent après une bonne pratique du jeu. A noter qu'il est impossible de jouer au clavier seul. La barre d'espace sert pour le choix des armes, la touche return pour utiliser un objet. Les amoureux de ce mode de jeu devront ressortir leur joystick. Trois modes sont au programme. Le premier est relativement difficile parce que le ninja répond assez mal, surtout dans les combats. Le deuxième, plus précis, est très important dans le quatrième niveau mais n'est pas efficace pour les phases de combat. Le troisième reste le plus complet et le plus facile, pour se placer dans les passages ou pour les opérations délicates (exemple : la rivière ou les hauteurs). Pour le saut, vous avez trois systèmes : court, moyen, long. Je vous conseille le mode long (joystick vers la direction du saut) ; les deux autres ne sont pas à utiliser. Côté sonore, c'est pas le Pérou, c'est tout juste oriental, avec des musiques différentes pour chaque niveau de jeu, donc six au total. Les graphismes sont très réussis, monochromes et très détaillés. Les décors, vastes, et les animations, superbes, enchanteront tous les fanas du genre arcade/aventures. En définitf, The Last Ninja 2 est vraiment un soft qui vaut le détour, un must incontournable quoi !!!

Le Micromane

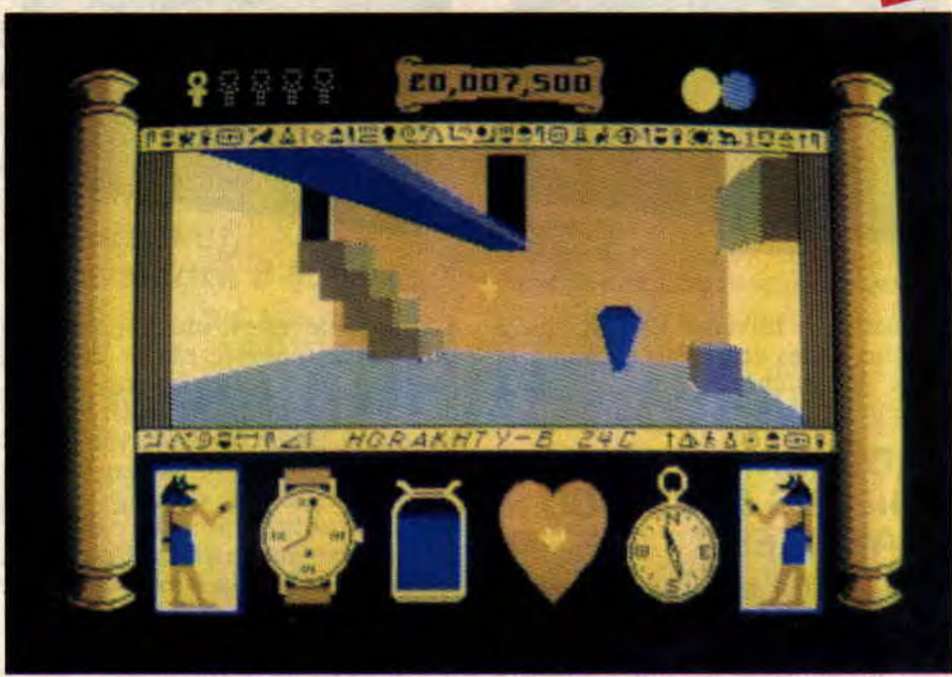
THE LAST NINJA 2 de SYSTEME 3
(Et dire qu'il faudra attendre 2 ans pour voir le 3 ! AAAAAHHHH !!!)
K7 : 145 F
Disk : n.c.

Graphisme:	92 %
Son:	60 %
Animation:	93 %
Difficulté:	97 %
Richesse:	94 %
Scénario:	96 %
Ergonomie:	78 %
Notice:	97 %
Longévité:	94 %
Rhaa/Lovely:	95 %



TOTAL ECLIPSE





Nous sommes le dimanche 26 octobre 1930. Dans le ciel, le soleil et la lune semblent s'être donné rendez-vous. Dans deux heures exactement, une éclipse de soleil va avoir lieu ; événement rare et spectaculaire, la lune voilera les rayons du soleil et il fera nuit en plein jour...

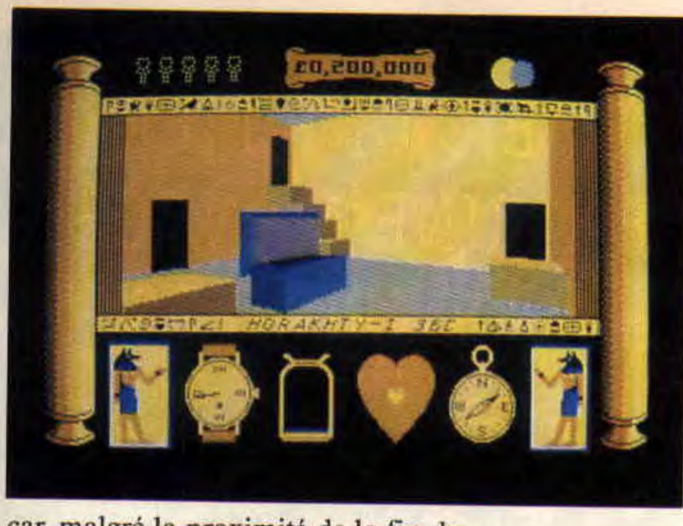
Encore une fois, vous allez devoir sauver la planète. Lorsque l'éclipse de soleil sera totale, Râ, le dieu soleil, rentrera dans une colère noire et fera exploser la lune. Les météorites qui pourraient alors frapper la terre bouleverseraient l'équilibre écologique de la planète, plongeant celle-ci dans une ère semblable à celle de la préhistoire.
La première image du jeu est peut-être la plus surprenante et la plus extraordinaire. Par la magie du freescape, nous partons pour un voyage dans le temps et en plein Sahara, au cœur de l'Egypte...

Un biplan est arrêté devant une grande pyramide, dont la sombre entrée semble être une invitation à de mystérieuses aventures.
Les habitués retrouveront avec plaisir les commandes clavier de Dark Side et Driller, avec quelques changements au niveau de l'équipement. Votre arme n'est plus le laser à induction de plasma concentré, mais un simple revolver de l'entre-deux-guerres.
A l'écran, un nombre impressionnant d'informations est constamment affiché. En haut à gauche est inscrit le nombre de clefs que vous portez sur vous ; juste à droite la valeur en livres des trésors que vous avez trouvés et collectés. En haut à droite, un dessin représente l'avancée de l'éclipse. Dans la fenêtre principale, les décors sont ceux que vous voyez en faisant évoluer votre personnage. Juste en dessous de cette fenêtre graphique, une banderole affiche le nom du lieu dans lequel vous vous trouvez, ainsi que son altitude par rapport au niveau de la mer. L'altitude est exprimée en "cubits" ; l'entrée du tombeau que vous cherchez à atteindre se trouve à 72 cubits, tout en haut de la pyramide. Cette même banderole affiche des messages en cours de jeu... En bas de l'écran de votre CPC, à gauche, une montre indique le temps qui passe ; à droite, vous voyez constamment le niveau de vos réserves d'eau. Juste à droite le cœur permet de surveiller votre rythme cardiaque. Enfin, une boussole signale les directions que vous prenez.

EXPLORATION

Lors de la première partie, vous n'aurez peut-être pas la curiosité de faire le tour de la grande pyramide. Vous avez raison, il fait chaud dans cette partie du Sahara et il vaut mieux aller trouver la fraîcheur dans les couloirs du monument. Cependant, si vous vous hasardez à faire un petit tour, vous trouverez une seconde entrée, de l'autre côté de l'édifice. Vous n'irez pas bien loin et serez bloqué dès la deuxième salle, mais vous trouverez au moins de quoi remplir votre réserve d'eau. Et l'avion ? Oui, vous pouvez aller y jeter un coup d'œil et, si vous ne pouvez monter dedans et décoller, vous pourrez au moins monter sur une aile et y trouver une clef. Voilà de quoi avancer pus loin dans le cœur de la pyramide...

Cette pyramide est très grande, et l'on se surprend à découvrir un grand nombre de pièces, de salles et de chambres. Si la plupart semblent faciles d'accès, il en est quelques-unes qui ne vous dévoileront pas leurs secrets si facilement. Portes verrouillées et passages secrets sont légion dans cet immense édifice. Les pharaons aimaient garder leurs précieux trésors avec eux et ne supportaient pas les intrus dans leur repos éternel. Aussi, je vous recommande de faire attention à certaines pièces. Premier conseil : ne jouez pas trop avec les sarcophages ; si vous les ouvrez, il se peut que vous soyez criblé de dards empoisonnés. Il faut vite les refermer ; pour cela, tirez dans la tête de ce qui semble être une momie.
Lorsque vous entrez dans une pièce, gardez un œil sur la banderole au-dessous de la fenêtre graphique. Si une salle est remplie d'un gaz nocif, il vaut mieux rebrousser chemin ou la traverser rapidement. Faites aussi attention où vous mettez les pieds ; si vous avisez une bande de couleur sur le sol, il est parfois préférable de la contourner, pour éviter de déclencher quelques pièges diaboliques que je ne vous dévoilerai pas ici, histoire que vous vous fassiez quelques frayeurs. Dans certains endroits, vous remarquerez des coffres ou de grandes jarres. Vous collecterez leur précieux contenu,



car, malgré la proximité de la fin du monde, on n'en est pas moins avide ; on ne sait jamais, si on s'en sort vivant, cela pourra servir à payer le voyage de retour. Au fait, pour ouvrir les coffres, il faut tirer dans leur partie supérieure.

LE FREESCAPE A LA UNE

Total Eclipse est fascinant ; c'est un soft haute tension. Si vous en avez l'occasion, essayez de jouer la nuit, seul dans une pièce et avec très peu de lumière ; il se peut que vous soyez parcouru de quelques frissons. Le réalisme du freescape (procédé de représentation en trois dimensions développé par Incentive , déjà utilisé dans Driller et sa suite The Dark Side) transporte le joueur sur les lieux mêmes de l'action ; c'est vous qui êtes au cœur de la grande pyramide, dans la moiteur des chambres millénaires, imprégnées des secrets de l'Egypte antique. Après les scénarios futuristes de Driller et de Dark Side, les gens d'Incentive ont encore réussi un coup de maître avec Total Eclipse, qui promet de nombreuses explorations et quelques sueurs froides. Merci Incentive.

Lord Robby Cavanon

TOTAL ECLIPSE de INCENTIVE SOFTWARE
Distribué par US GOLD
K7 : 99 F
Disk : 149 F



Graphisme :	94 %
Son :	40 %
Animation :	92 %
Difficulté :	90 %
Richesse :	95 %
Scénario :	98 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	90 %
Longévité :	85 %
Rhaa/Lovely :	96 %

milton

S

L'ILE

89 %

- Allô ? Bonjour monsieur Robby, je m'appelle Alain Massoumipour. Pouvez-vous me donner les coordonnées de Laurent Théron ? Le style du dessin qu'il a envoyé pour votre concours écran correspond parfaitement à ce que je recherche pour mon jeu.

Ce coup de fil remonte à mars 1988. Ces deux personnes habitant à 300 kilomètres de distance ont, par téléphone et par échange de courrier, réalisé un jeu d'aventures. Fidèle aux jeux de ses débuts, Ubi Soft a décidé d'éditer le jeu des deux compères.



UN JEU ADAPTE AU CPC

De ce jeu, que je connais bien, je ne vous dirai pas grand-chose. Le scénario ? Je vous laisse le découvrir dans le mode Démonstration du jeu où, sur fond musical, vous découvrirez la trame de l'histoire. Je vais vous parler des quelques détails qui, même pour un jeu hyper classique avec une image par lieu et un analyseur syntaxique, donnent un charme certain à cette aventure. L'analyseur, justement, est souple et ne bloque pas le joueur par des phrases à dormir debout. L'option intelligente est la fonction Def, qui permet d'attribuer à une touche de fonction une expression que vous utilisez souvent.
Les graphismes sont d'une finesse rare et exploitent totalement le mode 1 du CPC. Alain s'est souvent plaint des images de Laurent qui sont très détaillées, ce qui les rend quasiment incompactables.
L'utilitaire employé est bien sûr OCP Art Studio de Rainbird. Laurent avoue que, avec un crayon dans la main, il est incapable de faire un dessin correct. Par contre, sur micro, ça vient tout seul. Le collègue Breuhinger a assisté Laurent, notamment dans les dessins de jungle qui sont vraiment superbes.
La bande sonore : je vous l'avais déjà dit, j'aime la bande sonore de ce jeu ! Chaque image est sonorisée. Même les ronflements du passeur qui dort dans son hamac ont été composés avec les instructions sonores du CPC. Enfin, la fin du jeu mérite d'être vue ; elle vaut au moins quelques nuits blanches passées sur le scénario du jeu. Et n'oubliez pas d'écouter au moins la musique de présentation en entier !! Alain est musicien amateur et joue du clavier dans un groupe de rock. Il a donc naturellement composé l'ambiance sonore du jeu.



UNE PETITE ILE, UN JEU GEANT

La note finale de ce test ne comprend pas celle de l'animation, car le jeu en est dépourvu. Pas de note à la notice non plus, car celle-ci n'était pas encore imprimée au moment où j'écris ces lignes. Le jeu sera disponible pour les fêtes de fin d'année.
En conclusion, je dirai que l'île est un programme d'aventures en français tout à fait sympathique. C'est le premier programme d'une équipe qui s'est promis de faire beaucoup mieux pour ses prochains jeux. Compte tenu de la qualité de ce coup d'essai, nous sommes impatients de voir les résultats de la collaboration Théron/Massoumipour dans le futur. Et toujours sur CPC, bien sûr !

L'ILE de UBI SOFT
Prix : n.c.

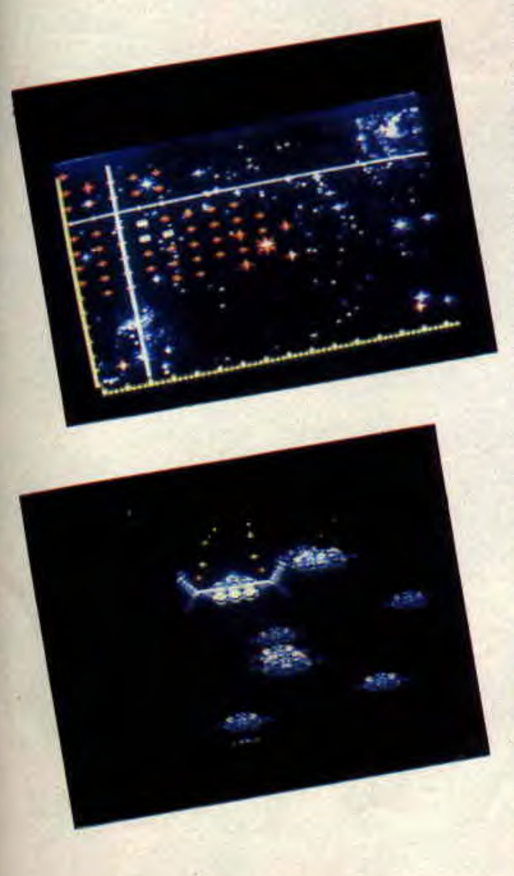


Graphisme :	90 %
Son :	94 %
Animation	:—
Difficulté :	88 %
Richesse :	80 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	—
Longévité :	90 %
Rhaa/Lovely :	95 %
Note :	89 %

GALACTIC CONQUEROR

Nous avons enfin pu obtenir une préversion de ce soft qui n'est pas encore terminé, à l'heure où nous écrivons ces lignes. Mais, ce que je peux vous dire, c'est ce que nous avons vu et ce à quoi se sont engagés les éditeurs - qui ne sont pas tous des menteurs.

Tout commence à merveille, sur fond de musique digitalisée ; on voit en gros plan le vaisseau qui permettra d'empêcher l'invasion de votre galaxie. Une carte de celle-ci rend compte de la progression des envahisseurs. Chaque planète conquise par eux s'inscrit en rouge sur la carte. Grâce à deux axes, vous choisissez une de ces planètes et vous vous retrouvez en pleine action.



UN COMBAT DE GEANTS

Largué d'un vaisseau transporteur, votre chasseur spatial se lance dans un combat furieux. Au début, le combat se passe au ras du sol ; des vagues d'ennemis déferlent l'une après l'autre, et vous devez soit les éviter, soit détruire le plus grand nombre d'entre eux. Attention, si vous cherchez toujours à les éviter, certains vaisseaux adverses se transforment en kamikazes. S'ils ne détruisent pas votre vaisseau du premier coup, c'est qu'un écran magnétique vous protège, mais ne le mettez pas à trop rude épreuve. Ils ont aussi installé des défenses antiaériennes, sous forme de cratères, qui déversent des flots de missiles à votre approche. Le second niveau de combat se situera aussi sur la planète, mais, cette fois-ci, il est possible de faire effectuer des tonneaux à votre engin, ce qui permettra parfois de le dégager de situations périlleuses. Le combat prend déjà, dans ces conditions, une allure de grand cirque. Quant au troisième niveau, c'est carrément du délire. Les combats se déroulent dans l'espace, la planète n'offre plus de point de repère, comme dans le précédent niveau. Lorsque l'on met un coup de manche d'un côté, tout se met à tourner dans une valse infernale. Lorsque vous avez franchi ces trois niveaux, la planète vous appartient. Le but est d'empêcher les envahisseurs de conquérir la planète centrale.

PRE-TEST POUR PREVERSION

Malheureusement, nous n'avons pu apprécier ni la jouabilité ni l' intérêt du jeu, car nous n'avions, sur notre préversion, ni le son ni le score, qui ne s'affichent que lorsque l'on perd. Le problème c'est que les coups que nous infligeaient nos adversaires laissaient notre vaisseau intact. De plus ceux-ci ne tiraient pas, ce qui ne sera pas le cas dans la version définitive. Il est prévu aussi une sauvegarde de la carte ; on se voit mal en train de conquérir quatre cents planètes en une fois. On vous en dira plus quand la version définitive sera enfin sur nos écrans.

Lipfy

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X



Comme des papillons de nuit attirés par la lumière, vous vous êtes agglutinés autour de notre stand.

On se serait cru un soir de Noël, avec *Amstrad Cent Pour Cent* dans le rôle du paquet cadeau et moi dans celui de la dinde. Vous m'avez dévorée du regard, vous avez humé mon parfum, et c'est pleins d'appétit que vous êtes venus me faire dédicacer votre *Cent Pour Cent*. Je me suis laissée croquer gentiment, sagement sans rien dire. Emue, je l'étais, même si je n'en laissais rien paraître. Vous étiez si nombreux et tellement amusants. Depuis ce jour, et malgré la grève, les lettres arrivent toujours plus nombreuses. Une nouvelle fois Miss X a eu raison de prendre des risques.

Miss X

Chère divinité céleste,
Que les hérauts m'annoncent ! Que tremblent les marauds et les faquins ! Miss X, ton plus fidèle soupirant est de retour. Samedi, j'ai été à l'Amstrad Expo, muni d'une gerbe de fleurs, à 9 heures, parmi les premiers (pour t'enlever plus facilement), et que vis-je ? Personne... Arghh!... La colère et l'angoisse m'envahirent et je fus pris d'une violente fièvre cérébrale. Enfin, après quelque cinq heures d'attente (superbe la ponctualité), j'aperçus une foule grouillante, d'environ 3 000 adorateurs, autour du stand d'Amstrad Cent Pour Cent. Damned ! Elle était arrivée et je ne l'avais pas vue... Fou de rage, je montai à bord de mon hélico et larguai quelques missiles sur mes concurrents. Ensuite, je forçai ton garde du corps, Robocop, à s'autodétruire en lui envoyant des impulsions massives du dernier tube de Dorothée ; enfin, après m'être stoïquement poli les ongles , je pus enfin t'approcher... Waou ! J'avais bien fait de venir. Les antiques papyrus et les gravures ancestrales étaient dans le vrai : tu es bien la réincarnation d'Aphrodite (heu... ça ne t'insulte pas trop, j'espère ?). J'ai tout mis en œuvre pour gagner le concours Thunderblade, mais, moi qui suis un spécialiste des hélicoptères, moi qui ai aidé Snoopy à combattre le baron rouge dans les airs, hélas, mille fois hélas, je suis mort héroïquement au champ de bataille. Je suis sûr que ma résurrection te remplit de joie...
Passons aux critiques. J'ai lu que tu regrettais qu'une pénurie de lettres critiques frappe la rédaction. Bien, voici pour te combler. Depuis le numéro 4, vous commenciez à devenir péteux (?), mais le numéro de novembre est super. Vous êtes les meilleurs, votre journal a tout pour plaire , il est délirant, y'a de bons articles, de bonnnes rubriques et surtout les dossiers sont revenus. C'est super, toute l'équipe baigne dans l'huile ! Mais... est-il bien raisonnable de nous bourrer le crâne avec soixante-deux pages de pub ?... Le chef devrait nous sortir une rubrique un peu moins fouillie. Il faut tout parcourir pour trouver un renseignement. Ouf, ma rage est passée. Je reviens à ma bonne humeur et souhaite qu'Amstrad Cent Pour Cent atteigne le Walhalla, le paradis, l'Eden, le nirvana quoi !... Vous êtes super...

Your ever Spring

Salut Spring,
Merci pour les roses et désolée de ta défaite à Thunderblade. Quant à tes critiques, je n'ai aucun commentaire à faire, vu que je suis d'accord avec toi. A bientôt.

Miss X

Chère Miss X,
D'abord, je tiens à te féliciter de ton admirable présence à Amstrad Expo, où tu as fait fureur. La force de deux de mes amis n'a pas suffi à m'empêcher d'aller te demander un autographe. A part ça, après avoir revêtu mon maillot de bain et fait quelques exercices d'assouplissement, je gravis le haut de mon armoire afin d'effectuer un superbe plongeon dans Amstrad Cent Pour Cent. Au début, je nageais gaiement au milieu des tests de Lipfy, Robby et Orgy. Enfin, je piquais une tête dans la rubrique courrier. Et là, la gorge prise, suffoquant, me débattant dans le vide, mes poumons brûlant, je me précipitais vers la surface : la surprise avait failli me noyer... Il est possible de faire partie des membres de la rédaction !
Mais ce que je ne sais pas, c'est s'il faut être habile programmeur ou connaisseur dans le maniement du joystick et des logiciels ? En espérant une réponse, votre humble et dévoué serviteur

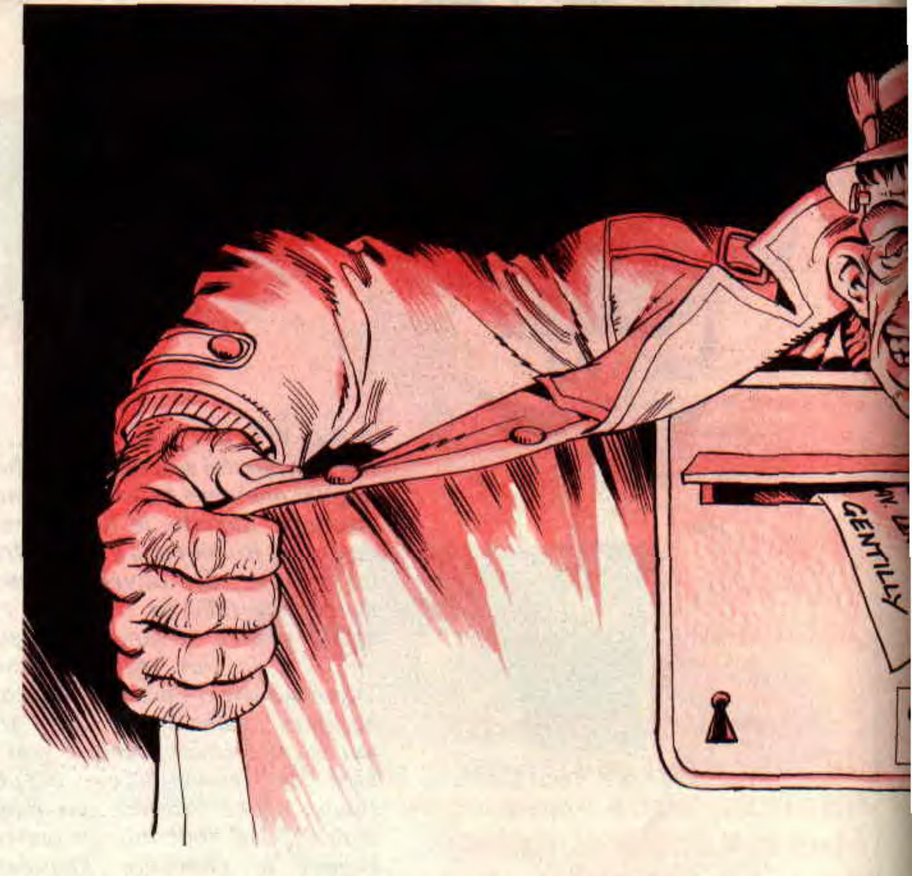
Wilby

Hello Wilby,
Il est possible de faire partie de la rédaction de *Cent Pour Cent*. Nous préparons plein de nouvelles choses pour l'année 89 et nous avons besoin de rédacteurs. Pour avoir le privilège de venir travailler avec nous, il faudra être bon, très bon. La marche à suivre est la suivante : envoyez-moi un article sur un jeu ou sur un utilitaire que vous connaissez bien. C'est moi et moi seule qui déciderai qui sera choisi. Plusieurs places sont disponibles, alors n'hésitez pas et étonnez-moi par l'originalité de vos écrits. Salut.

Miss X

EINSTEIN, DREI, VIER

Oui, bon, je sais : ce titre n'est pas très drôle. Mais je commence à en avoir marre d'essayer de trouver des jeux de mots nuls chaque mois... D'autant plus qu'on me censure : le mois dernier, normalement, après "turlupine", y'avait "de cheval", et on me l'a viré.



Le courrier technique de ce mois-ci ne va pas être bien étoffé, vu que, à cause de la grève des chauffards des PTT, ça fait presque dix jours qu'on n'a pas reçu une seule lettre ! Alors, de deux choses l'une : ou ils arrêtent leur grève, ou vous écrivez en Chronopost.

Salut ! Je suis complètement déglingué ! Vous seuls pouvez me guérir de cette affreuse maladie. Voici mon cas : je voudrais faire le concours écran, mais je ne sais pas comment m'y prendre. Faut-il utiliser Discology ou Hercule comme utilitaire ? Et si oui, comment faire ? Pourriez-vous tout m'expliquer SVP ?

F. Roy, Cezy

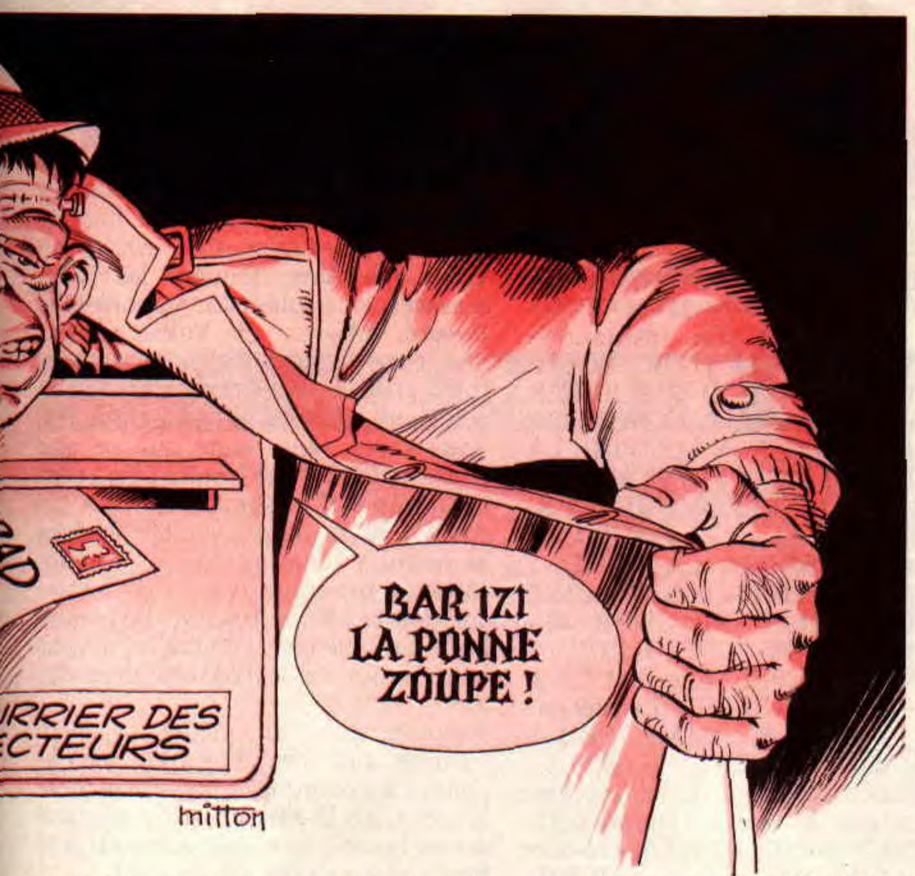
Oui... Bon... Heu, bien sûr que je peux tout t'expliquer. Quoique, a priori, ça risque d'être difficile, mais je peux quand même essayer...
C'est très bête : pour faire un joli dessin digne de figurer dans le concours écran, il suffit de se munir d'un utilitaire de DESSIN (un peu comme un dentiste : pour guérir une rage de dents, il utilise une fraise, pas une clé de douze). Dans le genre bon utilitaire de dessin sur CPC, je te conseille The Advanced OCP Art Studio de chez Rainbird, qui est certainement le meilleur à ce jour. Ah oui, au fait : il faut aussi une petite dose de talent et un brin de patience...

Passionné de bidouilles et intoxiqué de pokes, c'est plus particulièrement à Sined ou à Robby que je m'adresse : vous devez sûrement en savoir plus que moi sur la programmation du Z80 et de tous les circuits qui l'entourent. C'est pourquoi j'ai besoin de votre savoir pour compléter le mien, et vous pose donc ces quelques questions auxquelles vous n'aurez pas de mal à répondre.
- Comment mettre une routine L. M. sous interruption (autrement dit, comment utiliser les vecteurs #BCD7 à #BD0A) ?
- Comment lire et écrire un secteur d'une disquette sans utiliser les fonctions #84 et #85 de l'Amsdos ? Il est en effet possible de programmer le contrôleur de disquette grâce à certains Out bien placés aux adresses #FB7E et #FB7F mais j'ai pas encore tout compris. J'espère que vous pourrez me venir en aide, car le Livre du lecteur de disquette passe très rapidement sur ce sujet, sans en expliquer totalement le fonctionnement.
A bientôt, je vous salue tous, et vous remercie d'avance.

P. Greber, Dietwiller

Hop là, yo ! Un compatriote... Comment ça va, dans le Haut-Rhin ? Faudrait que tu me dises où se situe exactement ton patelin. Moi, je viens de Guebwiller. Tu connais ?
Bon, trêve d'attendrissement, essayons de répondre à tes questions.
Pour mettre une routine sous interruption, il faut d'abord commencer par écrire la routine elle-même (merci, m'sieur La Palice) en s'assurant de bien sauvegarder les registres qu'elle pourrait utiliser ou modifier. Il faut également éviter d'appeler des routines du système d'exploitation (genre #BB5A et toute la clique), because certaines n'apprécient pas, mais alors là pas du tout, d'être appelées depuis une interruption. Il faut ensuite préparer un buffer en mémoire qui contiendra certaines informations utiles au système d'exploitation concernant ta routine. Notamment, la fréquence à laquelle la routine doit être appelée, si elle est plus prioritaire que d'autres, etc. Ce buffer peut se trouver n'importe où en mémoire (pas forcément près de la routine), s'appelle un Event Block, et porte bien son nom. Sa structure, on s'en fout un peu, puisque c'est la routine #BCD7 qui se charge de la créer. Pour plus de détails, je te conseille de consulter la liste des vecteurs d'appel du système d'exploitation dans les bouquins adéquats (*Clefs pour Amstrad, la Bible du CPC*), moi, j'ai pas la place ici.
En ce qui concerne la programmation directe du lecteur de disquette, il est effectivement possible d'envoyer des Out comme il faut, là

FUNF...



où il faut. Seulement, là, ça dépasse mes compétences. J'ai branché Sined sur le coup, il a juré sur la tête de Kirk Hammet (le rythmique de Metallica-y-turbo pour les ignares) de pondre rapidement quelque chose de sympa. Avec un peu de chance, on aura des résultats corrects avant l'an 2000...

Bonjour, sachant que vous êtes les meilleurs, je fais appel à vous. Voilà : j'ai tapé un programme de Yam que j'ai sauvegardé avec l'option P (save "yam", P) et je n'arrive pas à le recharger pour le modifier. Sachant que je possède un CPC 464, je voudrais que vous m'expliquiez le moyen de récupérer mon programme. Merci d'avance à tous.

S. Prieur, Boussay

Rien de plus simple. On se souvient, on revient en arrière, il y a deux ans... Déjà deux ans... Un journal : *Hebdogiciel*. Une rubrique : Bidouille-Grenouille. Trois pokes magiques pour charger les programmes Basic protégés sur 464 : POKE &AC01, &32 : POKE &AC02, &45 : POKE &AC03, &AE : LOAD "programme". Ah, c'était le bon vieux temps, tout ça... Bon, cela dit, arrêtons de nous apitoyer sur notre sort et de ressasser inutilement de vieux et chers souvenirs, parce que, bon, faut pas exagérer : ça fait déjà la troisième fois que je donne ces célèbres pokes, ça commence à bien faire. C'est la dernière fois, qu'on se le dise. A bon entendeur...

Salut, vu que je ne connais pas grand-chose à l'assembleur, et étant donné que je m'y mets à partir de pas plus tard qu'aujourd'hui, j'aimerais savoir ce qu'est un vecteur système, et à quoi ça peut bien servir d'en détourner un. J'ai lu dans un livre que ça faisait bien dans un programme, mais à part ça...

J-C. Fichter, St-Germain, Laval

Ouais, je vois le genre. Bon, essayons d'être à la fois bref et clair. Je ne t'apprendrai sûrement rien en te disant que le système d'exploitation de l'Amstrad est un bête logiciel destiné à faire fonctionner plus ou moins correctement la machine. Je dis "plus ou moins correctement" parce que, comme n'importe quel logiciel, celui-ci n'échappe pas à la règle universelle qui veut que chaque soft possède au moins un bug. Donc, ce système d'exploitation est composé de routines spécifiques : certaines se chargent de saisir une touche au clavier, d'autres d'écrire un caractère à l'écran ou de dessiner un point, d'autres encore de lire des secteurs du disque... Le programmeur en assembleur sur Amstrad peut avoir besoin, à un moment ou à un autre, d'appeler certaines de ces routines (les plus célèbres étant #BB06 et #BB5A) dans son propre programme. Pour faciliter cet appel, les concepteurs du CPC ont mis en place un système de vecteurs, qui, en même temps, facilite la compatibilité entre les différents modèles de CPC (464, 664 et 6128). Ainsi, quelle que soit la bécane sur laquelle tourne ton programme, un CALL #BB5A affichera toujours un caractère à l'écran ; peu importe l'adresse réelle en Rom de la routine concernée. Maintenant, détourner ces vecteurs peut servir à plein de choses ; le plus évident est de réécrire une routine du système d'exploitation pour ses propres besoins. L'autre avantage, c'est que beaucoup de routines du système d'exploitation en appellent d'autres via les vecteurs ; ainsi, quoiqu'il arrive, on est sûr que tout passera par notre routine. De plus, c'est vrai que ça fait pro de détourner les vecteurs. Mais on utilise ce stratagème si peu souvent que je ne sais pas si ça vaut vraiment la peine de se décarcasser pour lui.

L'HEURE DE LA SORTIE...

Déjà ? L'heure est déjà venue de nous quitter ? Ah, que le temps passe donc vite. De toute façon, ça m'arrange un peu, je n'avais pas suffisamment de matière pour remplir efficacement mes deux pages mensuelles. Encore une fois, c'est à cause de la grève de ces... (censuré) de... (censuré aussi) de chauffeurs des PTT (n'allez pas croire que je ne les aime pas, ces braves PTTistes, mais je n'apprécie pas qu'on me prive sciemment de travail). Or donc, au mois prochain, si tout est revenu dans l'ordre d'ici là...

Franck EINSTEIN



A L'HEURE OU BLANC

COURAGE,... FUYONS !!!

Quelle émotion ! Miss X en personne, à moins que ce ne soit sa petite sœur, le Barbare, Borobi, Lipfy le bon géant, Seth et Match, Inspecteur Budget, le grand Khan seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie, ainsi que l'Ane bien aimé, oui ! Ils étaient tous là! Tous, réunis autour de son ineffable douceur, son indicible grandeur, j'ai nommé : not' Chef adulé, chéri et généreux...

ST ZANNEAU, PRIEZ POUR NOUS...

Dans l'Anneau de Zangara, heureusement que le soldat Massin Gérard vous envoie une luce bien sentie avec plan et tout, car sinon, c'est 12 000 messages qui s'amoncelleraient sur ma BAL. Voili, voicà ce que m'envoie le bon Gérard :

Choisir un guerrier, un chevalier ou un nain de force 20, d'intelligence 2, de sagesse 1 (Bonjour la bête !), et de dextérité 20. Puis suivez bien les instructions suivantes qui suivent :

E - ACHETER UNE EPEE - O - N - COMBATTRE - N - O - N - CHERCHER - PRENDRE LA FIOLE ET LA VIANDE - E - E - FOUILLER (Insister jusqu'à ce qu'un message apparaisse)- PRENDRE LA GROSSE CLEF - O - N - OUVRIR - E - B - N - COMBATTRE - FOUILLER (En insistant) -PRENDRE LE VIN ET LE PAIN ET ENSUITE LE TROUSSEAU - OUVRIR LA PORTE - POSER LA GROSSE CLEF ET LE TROUSSEAU - N - DONNER LE PAIN - S - S - H - O - N - H - N - E - N - N - FOUILLER (En insistant) - PRENDRE LA CLE D'OR - BOIRE LE VIN - S - S - O - O - FOUILLER (En insistant toujours) - PRENDRE LE CRUCIFIX - E - N - OUVRIR LA PORTE - N - O - MONTRER LE CRUCIFIX ET REPONDRE "CERCUEIL" - H -H - N - FOUILLER (Insister) - OUVRIR LA PORTE - POSER LA CLE EN OR ET BOIRE LA FIOLE - O - CASTAGNER - O - POSER L'EPEE -FOUILLER - PRENDRE L'EPEE (Elle vaut 2D + 5) - E - E - E -FOUILLER (Insister encore) - N - E - H - MANGER LA BARBAQUE - E -E - E - E - S N S... (Continuez ces deux directions jusqu'à ce que le voleur apparaisse.) - DONNER 80 PIECES D'OR - N - O - O -O - O - N - N - O - N - N - OUVRIR LA PORTE - N - E - E - E - E - E - H - H - ECARTER LA GRILLE (Pour écarter icelle, les gentes dames et doux seigneurs devront avoir plus de 15 en vigueur.

Ils sélectionneront l'icône <OUVRIR> puis appuieront alternativement sur les touches fléchées, ou le bâton joyeux, le plus vite qu'ils le pourront) - H - N - N - O - O - N - COMBATTRE... Attention mes agneaux ; il est indispensable de délivrer la prisonnière Shaela , car pendant le combat final, SHADAR, que le grand Khan lui torde les tripes et lui fasse les poches, SHADAR l'infâme tentera de vous poignarder, mais échouera grâce à Shaela et ses gros doigts musclés ! Pas mal petit gars. D'autant que tu rajoutes ton numéro de téléphone interstellaire 66 82 50 33, au cas où des Seigneurs et Ladies en détresse voudraient des luces sur la Chose, Conspiration, Fer et Flammes, Hurlements, Zombi, Masque, Qin. Pour le Maître des Ames, tu me l'envoies personnaly, on verra si on peut la publier.

EN AVANT, ARCHE...

Il y a un autre petit soldat malin, T. Lehmann, qui nous refile une bonne douzaine de renseignements pour Blood. Il faut commencer avec le petit Yoko, qui vous donnera les coordonnées des planètes Croolis-Ulv, Buggol, Migrax et Yukas. (coordonnées - planète - Buggol - (pleurs) - (pleurs). Yoko vous donnera aussi le code ami, si vous le lui demandez. Vous savez sans doute que ce que détestent le plus les Croolis-Ulv, à part le rat trop cuit, ce sont les Croolis-Var. Allez donc sur la planète Ulv et dites au premier que vous croisez : grande-idee-moi-tue-croolis-var.

Insistez un peu, au besoin, une grande baffe lui activera la luette, et il vous communiquera les coordonnées des Var.

Recommencez de même sur Var. Ensuite, allez chercher votre récompense : les coordonnées de la planète Sinox. C'est le Migrax qui vous aura donné le code, que vous demandera le Sinox. (Impossible, pas Sinox !).

Si vous êtes poli, et si vous insistez, le Sinox acceptera de vous aider en vous donnant les coordonnées de la planète 255 où se trouve un deuxième Sinox. Avec un peu de doigté, et le flingue orienté du bon côté, le deuxième Sinox vous proposera de libérer quatre Antenna. Les coordonnées vous seront fournies à ce moment-là. N'oubliez pas d'interroger ces braves bestiaux, avant de les téléporter sur une autre planète. Vous pourrez ainsi obtenir les coordonnées du Robhead. Après avoir aidé le Buggol, vous obtiendrez également les coordonnées de la planète Kingpak où l'indigent indigène vous proposera une course avec lui. Acceptez. La première, vous allez la perdre mais ensuite, vous gagnerez la seconde grâce au concours de la belle Ondoyante ; enfin la voilà c'te meuf, qui vous renseignera de façon astucieuse. Comme chaque partie n'est pas tout à fait la même, soyez pas surpris d'avoir des réponses légèrement différentes. De plus, j'attends d'autres indices de vos cerveaux mous, bande de petits salopards, et fissa vite fait, car notre petit gars est bloqué sur la Tubular Brain, et Noël approche...

A-E-I-O-U- BAFOUILLES !

D'abord faut faire lisible mes

HIT LA CAMPAGNE...

agneaux, si vous voulez qu'on les lise les torchons à 2,20 F que vous me balancez ! Et je cause pas des fôtes à chaque demi-ligne... Ensuite, vous me répondez si vous voulez des luces complètes ou des morceaux. Resuite et der : suivant les demandes pressantes que je recevrai, vous aurez droit à Hurlements, envoi de Xavier Glat, Exit, complet d'après Mathieu Haessler, l'Ange de Cristal, luce de Sébastien Crego, les Ripoux, aides et conseils de Damien Vives, Mewilo, du bon soldat Capogrosso, Wizard Wars et Death Wish 3, d'après Raphaël Cherrier, qui pense avoir repoussé les frontières de l'impossible, et Incantation, du caporal Massin, qui vient de gagner deux grades depuis le haut de la page ! Allez, on cire ses rangers, on se prépare et on décarre, demain, sur le coup de quatre plombes du mat, à l'heure où blanchit la campagne...

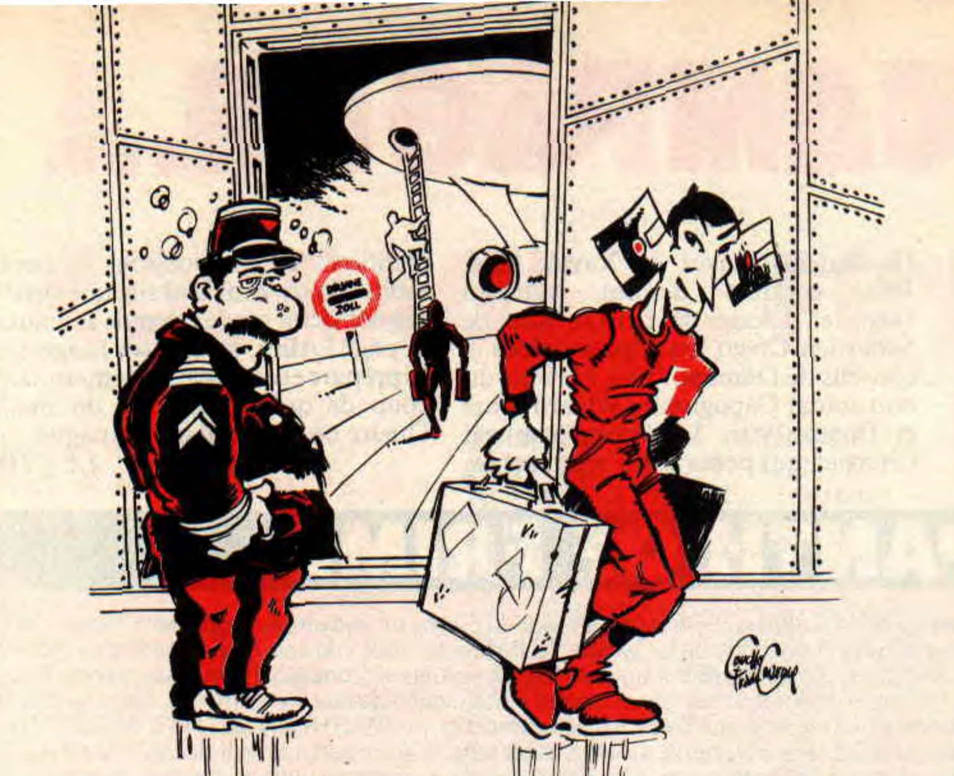
LE CHEF

LE PANTH OF FRIME

Sérieusement. C'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand Khan, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que, dans vos rangs, il se trouve des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts, au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion et ingratitude que j'inscrirai en lettres d'or, au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE, le nom de tous ceux et celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, coupez, découpez, recopiez le bon ci-dessous; mettez-y votre numéro de téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé à quatre plombes du mat, par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tous cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot!

LE CHEF

Saluons quelques Seigneurs et Ladies of Aventures qui entrent dans le PANTH OF FRIME de ce mois :
* HAESSLER Mathieu, 2, rue du Brochet 67400 Illkirh, tél. : 88 66 62 65 pour Edit.
* WEICHERT Luc, 25, rue Hemmerich 67400 Strasbourg, tél. : 88 31 07 22 pour Skyhunter.
* MARGERIE Lilian, 27, rue des Chaillès, 92500 Rueil-Malmaison, tél. : 47 49 70 25
* MASSIN Gérard, déjà cité, qui reçoit la médaille de la Castagne et est élevé au grade de caporal !



POKES

Décembre 1988, la neige, le père Noël, Tino Rossi, Miss X de plus en plus vêtue, la queue aux caisses de la Samar' pour acheter un bouquin à papa et le dernier numéro de Chanel à maman.

Décembre 1988, c'est aussi le numéro dix de *Cent Pour Cent* et une rubrique Pokes toujours au rendez-vous, avec les meilleures bidouilles et astuces à l'ouest de la ligne B du RER (en grève).
Etant donné qu'une pub de Lankhor a atterri dans ma rubrique, restreignant du coup la place qui m'est attribuée, je vais être bref. Déjà, vous pouvez mettre de côté deux billets de cent francs pour vous offrir le manoir de Mortevielle dès sa sortie, parce que ca va cartonner très fort avec une intrigue policière en béton. Maintenant je voudrais remercier tous les lecteurs qui sont passés nous voir à Amstrad Expo, c'était hyper-sympa !!!!! On a fait connaissance et on s'est bien marré ; je sais que vous étiez venus, pour la plupart, admirer le décolleté de Miss X, mais cela m'a fait grandement plaisir de constater que ce que l'on fait dans *Cent Pour Cent* est apprécié. Merci à tous !

LE POKEUR DU MOIS

Oui, je tiens à mettre en avant le travail d'un habitué de la rubrique Pokes au rapport. Il s'agit de Jean-Luc Le Person, qui offre, pour ce numéro de décembre, un listing épatant pour la version originale en disquette du non moins épatant Trantor. Lors de notre rencontre sur Amstrad Expo, Jean-Luc m'a laissé entendre que la prochaine réunion des membres du CACA serait quelque chose d'assez particulier, voire grandiose, avec des invités de marque. Je n'ai pas réussi à soutirer plus d'informations à notre ami, qui s'est discrètement éclipsé en me laissant le listing que vous voyez quelque part dans cette rubrique.
Ce listing vous rend invulnérable pour tout le jeu et octroie des charges infinies à votre lance-flammes. Jean-Luc nous a fait là un véritable travail de pro, inutile de vous dire qu'il connaît l'assembleur du CPC aussi bien que je connais le numéro de téléphone de Miss X.
Amstrad Cent Pour Cent offre à Jean-Luc un kit de téléchargement pour Amcharge, ainsi qu'un super tee-shirt Miss X avec une illustration de Solé, lui-même !!
Au fait, j'en profite pour vous refiler onze des douzes codes possibles de Trantor.

RAFAELLE : GAME, SEX AND ORGY

Comme je le disais encore récemment à mon ami Zythoun, Rafaelle Cecco est vraiment très très gentil. Dois-je rappeler qu'il est l'auteur des célèbres Exolon, Cybernoïd et Cybernoïd II, tous sortis sous le label Hewson ? Si vous ne connaissez pas encore ces petits chefs-d'œuvre du jeu d'arcade, je vous conseille fortement d'essayer les deux premiers, grâce à Amcharge, et d'acquérir le dernier chez votre revendeur le plus proche, quoiqu'il sera, lui aussi, rapidement disponible sur Amcharge.
Bon, dans chacun de ses jeux, Rafaelle a prévu une petite astuce pour obtenir des vies en infinité, c'est la même pour les trois jeux. Cela se passe du côté de la redéfinition des touches du clavier. Pour Exolon, vous sélectionnez cette option et entrez au clavier, dans l'ordre, les lettres suivantes : ZORBA. Attention, les possesseurs de CPC avec clavier Azerty devront entrer : WORBQ. Une petite musique se fait alors entendre (désolé pour les lecteurs qui seraient sourds). Sélectionnez une deuxième fois l'option de redéfinition des touches et entrez cette fois les touches que vous désirez utiliser pour diriger votre personnage. Vous pouvez maintenant commencer la partie, vous avez pas mal de choses en infinité.
On continue avec Cybernoïd et toujours avec le même principe ; dans l'option de redéfinition des touches, vous tapez, et dans l'ordre, les lettres formant le mot suivant : YXES. Un petit jingle sonore retentit et vous pouvez redéfinir les touches une deuxième fois pour jouer désormais avec des vies infinies.
Vous allez pas me croire, mais c'est toujours la même astuce qui sert dans

AU RAPPORT

Cybernoïd II ; d'ailleurs, si vous avez fait gaffe, dans le test de ce jeu du numéro de novembre 1988 je signais Robby & Orgy. ORGY, c'est justement le mot que vous devez entrer lors de la redéfinition des touches pour entendre un accord musical, qui annonce que vous pouvez désormais jouer avec des vies en infinité.
Bon, j'en vois déjà qui vont bondir sur leur téléphone, composer le numéro de la rédaction, attendre que la charmante Sabine (vous savez, celle qui a avalé une scie musicale) leur passe Robby pour lui dire : "Mais dis-moi Robby, comment on trouve ce genre de bidouille-là ?". Bin comme d'ab' j'vous répondrai qu'il faut être curieux les mecs !!! Regardez quelque part dans le coin, ya un écran de l'éditeur de Discology, grâce auquel j'ai édité un secteur de la disquette de Cybernoïd II. Dans le codage Ascii (à droite), on remarque la liste des mots qu'affiche le programme dans l'option de redéfinition de touche. Par exemple, si vous désirez utiliser la touche Copy pour tirer, le mot COPY s'inscrira à l'écran, mot issu de cette fameuse liste. Bien. Après le mot DELETE, on trouve ORGY, et malgré de longues recherches je n'ai pas trouvé de touche Orgy sur le clavier de mon CPC. D'autant plus que le C qui suit peut vouloir dire Cheat (triche) non ? Bon, alors, vous ferez aussi des recherches sur les disquettes d'Exolon et de Cybernoïd ; il suffit de faire une recherche Ascii sur toute la disquette du mot DELETE par exemple...
Vous remarquerez peut-être les mœurs de notre ami Cecco, YXES le verlan de sexy et ORGY... A mon avis, il doit se passer des choses bizarres chez Hewson. J'vais demander au rédac' chef de m'envoyer en terre d'Albion pour enquêter...
Le mois prochain : super compte-rendu avec interviews et scoops lors du colloque de décembre des membres du CACA. Vous retrouverez Saturax, qui vous proposera un éditeur de fichier commandant pour Elite. Une mégabidouille pour Bard's Tale proposée par Yvon et toujours des pokes en béton, ainsi que de nombreuses bidouilles pour les jeux en cassettes.

```
Sect.: 06    Taille: 00512                     Piste: 019  Nb sect.: 009

0100:  43 45 FF FF 55 50 FF 52 49 47 48 54 FF 44 4F 57   CE..UP.RIGHT.DOW
0110:  4E FF 46 39 FF 46 36 FF 46 33 FF 45 4E 54 45 52   N.F9.F6.F3.ENTER
0120:  FF 2E FF 4C 45 46 54 FF 43 4F 50 59 FF 46 37 FF   ...LEFT.COPY.F7.
0130:  46 38 FF 46 35 FF 46 31 FF 46 32 FF 46 30 FF 43   F8.F5.F1.F2.F0.C
0140:  4C 52 FF 52 45 54 55 52 4E FF 46 34 FF 53 48 49   LR.RETURN.F4.SHI
0150:  46 54 FF 43 4F 4E 54 52 4F 4C FF 45 53 43 FF 54   FT.CONTROL.ESC.T
0160:  41 42 FF 43 41 50 53 20 4C 4F 43 4B FF 4A 4F 59   AB.CAPS LOCK.JOY
0170:  20 55 50 FF 4A 4F 59 20 44 4F 57 4E FF 4A 4F 59    UP.JOY DOWN.JOY
0180:  20 4C 45 46 54 FF 4A 4F 59 20 52 49 47 48 54 FF    LEFT.JOY RIGHT.
0190:  46 49 52 45 FF 46 49 52 45 32 FF 53 50 41 52 45   FIRE.FIRE2.SPARE
01A0:  FF 44 45 4C 45 54 45 FF 00 00 00 00 00 4F 52 47   .DELETE......ORG
01B0:  59 E0 43 DF 09 07 E6 E6 A4 53 45 4C 45 43 54 20   Y.C......SELECT
01C0:  4B 45 59 20 46 4F 52 2E 2E 2E DC 7B EF 4C 45 46   KEY FOR....{.LEF
01D0:  54 7A FC 52 49 47 48 54 7A FB 55 50 20 20 7A FC   Tz.RIGHTz.UP  z
01E0:  46 49 52 45 70 04 E5 09 20 DF 14 02 D9 43 59 42   FIREp... ....CYB
01F0:  45 52 4E 4F 49 44 20 49 49 20 28 43 29 20 31 39   ERNOID II (C) 19

Mode: Edition Piste     Ecriture: manuelle     Adresse:       Page: 2/2
```

LE COIN DU DISCOBOLE GLIDER RIDER DE QUICKSILVA

Vous savez, depuis le dernier numéro, que j'affectionne tout particulièrement ce petit jeu bien sympathique. Je vous donne ce mois-ci, et avec la collaboration des KGB cracker's, le moyen d'avoir beaucoup de bombes et d'énergie dans le jeu.
Il faut rechercher, grâce à la fonction Recherche de l'éditeur de Discology, les chaînes hexadécimales suivantes ; d'abord, 00-00-00-E8-C5-39-3C-00 que l'on remplace alors par 00-00-00-E8-FF-FF-3C-00 ; ensuite, on recherche (sur l'ensemble de la disquette) FA-C5-39-00-FC-C5-39-46 que l'on remplace par FA-FF-FF-00-FC-FF-FF-39-46.
Vous verrez que le résultat n'est pas très beau à l'écran mais cela permet de mourir moins rapidement et de profiter plus longuement de la superbe bande sonore.

THE VINDICATOR DE IMAGINE

Sur Amstrad Expo, des dizaines et des dizaines de personnes se sont jetées sur moi en criant Oppenheimer ou encore Enolagay !!!!! Eh là ! Du calme ! Tout le monde sait qu'il s'agit des mots de passe pour accéder aux deuxième et troisième niveaux du jeu.
De plus, le mois dernier, notre ami Le Person nous avait donné de quoi être invulnérables durant la première partie du jeu.
Ce mois-ci, c'est Phil' Carpentier qui nous explique comment avoir des vies infinies sur la disquette originale du jeu.
Pour la deuxième partie, cela se passe en piste 17 et secteur 41 à l'adresse &11D2, où vous trouverez un 03 que vous remplacez par ce que vous voulez de 04 à FF (en hexadécimal).
Pour la troisième partie, il faut aller en piste 27 et secteur 48 à l'adresse &007B; là, on trouve un 04 que l'on remplace par une valeur entre 04 et FF, pour de 4 à 255 vies.
C'était une bidouille des frères Game Over.

OCEAN'S ALL STAR HIT NUMERO 2

Il s'agit d'une compilation pour laquelle l'ami Le Person nous a trouvé un certain nombre de bidouilles hautement intéressantes.
La première partie d'Army Moves : sur la face A, on va en piste 11 et secteur 45 à l'adresse &009D, on y modifie un 91 par un 00, pour obtenir des vies en infinité.
La seconde partie d'Army Moves : sur la face A, on va en piste 2 et secteur 46 à l'adresse &01CB, on y modifie un 91 par un 00, pour les vies infinies.



POKES AU RAPPORT

Pour Cobra : sur la face A, on file en piste 23 et secteur 45 à l'adresse &010A, où l'on remplace un 35 par un 00, pour obtenir des vies en infinité.
Pour Tank : sur la face B, on cherche la piste 11 et le secteur 46, on avise l'adresse &0016, où l'on modifie un 3D en un 00, pour les vies infinies.
On termine avec Wizball : sur la face B, on va en piste 34 et secteur 47 à l'adresse 01CB, où l'on remplace un 32 par un 3A ; ce qui nous donne une infinité de vies.
Mieux encore, en allant en piste 34 et secteur 48 à l'adresse 0016, vous remarquerez un 02. Bien. Ce 02 on le remplace par un chiffre de 03 à 09, ce qui a pour effet d'initialiser une des icônes du jeu ; dans l'ordre de la première à la septième.
Encore bravo au célèbre J.-L. Le Person !!!!!

BEYOND THE ICE PALACE DE ELITE

Tenez, si vous êtes encore de ceux qui ne sont pas arrivés à bout des trois niveaux de ce jeu, voici comment devenir invulnérable durant toute la partie. Bon, sur la disquette originale du jeu vous allez en piste 10 et secteur 46 à l'adresse &0059, vous me modifiez le 32 trouvé par un 30. Voilà vous n'oubliez pas de sauvegarder mes modifications sur la disquette et lorsque vous jouerez, vous deviendrez invulnérable après avoir perdu une vie. OK ? Bien.

FIRE & FORGET DE TITUS

Les célèbres TB cracker's récidivent avec une bidouille infernale pour Fire & Forget. Il s'agit dans un premier temps de rechercher la chaîne hexadécimale suivante sur l'ensemble de la disquette originale du jeu : 28-01-35-CD-D0. Bien, à la place vous me mettez 28-01-00-CD-D0 et le fuel ne diminue plus. Déjà c'est bien. Maintenant vous me recherchez 3A-35-60-96-32 et mettez à la place 3A-35-60-00-32 et le fuel ne diminue plus, même en cas de choc.

PROHIBITION DE INFOGRAMES

Voilà une bidouille hautement intéressante des TB cracker's. Elle offre une esquive automatique ; ainsi vous ne pouvez plus mourir !!! Très bien, non ? Il y a tout de même un endroit où vous devrez faire attention : quand vous entrez dans le bureau du big boss, votre nombre de balles est limité ; il ne faut donc pas céder à la panique et gâcher vos balles. Prenez votre temps, puisqu'on vous dit que vous ne pouvez pas mourir.
Sous l'éditeur de Discos vous allez en piste 11 et secteur 09 à l'adresse &018D, où vous trouverez 28-07 que vous remplacez par 00-00.

SALAMANDER DE IMAGINE

Toujours par les TB Cracker's, sur la disquette de Salamander, vous me recherchez la chaîne hexa suivante : 3E-33-32-4B-FB que vous remplacez par 3E-FF-32-4B-FB, ce qui vous donne des vies infinies.
Bien, Anthony Boisraud recevra un tee-shirt Miss X, son idole.

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

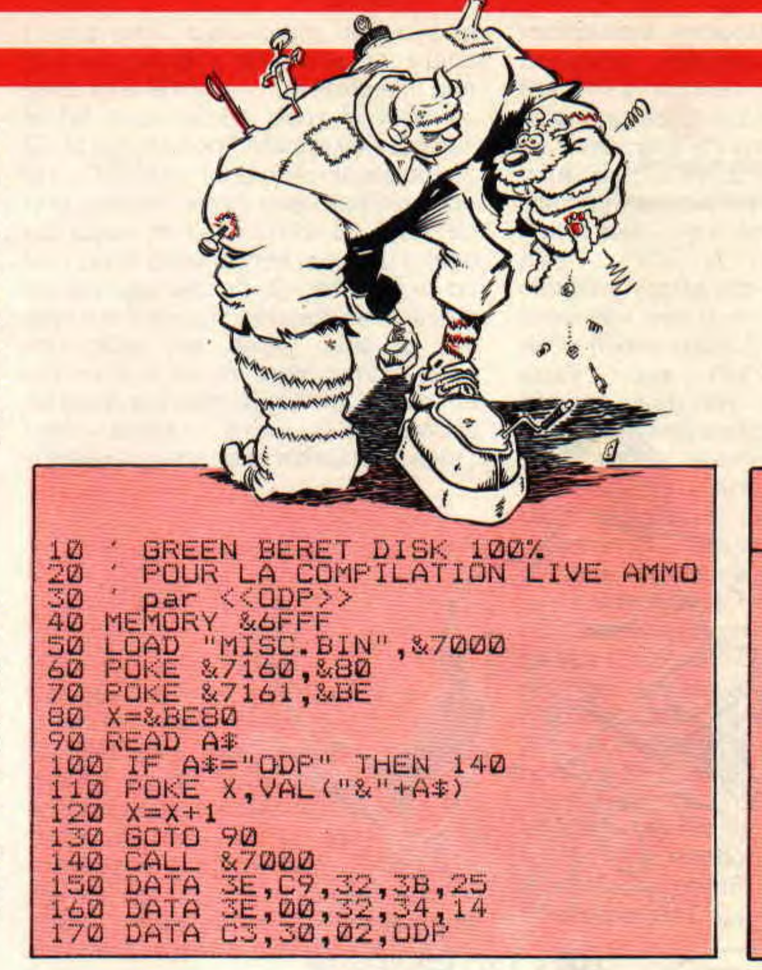
Bon, que faut-il vous promettre pour

```
10 ' TRANTOR DISK 100%
20 '  par J-L LE PERSON
30 MEMORY &2FFF:MODE 1
40 LOCATE 10,5:PRINT "CHARGEMENT"
50 LG=1072:AD=&7D23:LI=190
60 T=0
70 FOR N=0 TO 15:READ A$:T=T+VAL("&"+A$)
80 POKE AD,VAL("&"+A$):LG=LG-1:AD=AD+1:NEXT
90 READ T$:LI=LI+10
100 IF T<>VAL("&"+T$) THEN PRINT "ERREUR EN LIGNE : ";LI:END
110 IF LG>1 THEN 60
120 CALL &7D6B
200 DATA 78,E2,81,70,33,EA,60,EA,B3,A8,43,07,20,DB,92,50,834
210 DATA C8,43,20,1F,C7,78,F3,78,30,16,11,38,F9,B3,B0,67,746
220 DATA 3C,E0,CA,9B,C0,6D,EB,B0,7F,1F,28,EB,5E,00,28,DD,85D
230 DATA 90,89,64,50,00,32,F8,21,24,81,11,00,A8,ED,53,26,5DC
240 DATA AA,C3,37,81,00,00,00,00,CD,0D,BD,22,34,00,ED,53,552
250 DATA 36,00,F3,31,F8,BF,11,14,81,21,34,00,01,04,00,ED,4FE
260 DATA B0,2A,17,BD,01,89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57,5D,21,98,6FB
270 DATA 7D,0E,FF,D5,C9,2A,14,81,ED,5B,16,81,CD,10,BD,F3,853
280 DATA CD,8D,80,01,7E,FB,AF,CD,EB,80,CD,D0,80,2A,D7,7D,9D6
290 DATA 26,00,11,03,7D,29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,5D4
300 DATA F1,C1,3C,FE,10,20,F4,06,00,0E,00,CD,38,BC,3E,00,623
310 DATA CD,90,BB,3E,00,CD,96,BB,3E,00,CD,0E,BC,CD,D0,7F,865
320 DATA CD,77,80,CD,41,80,3A,13,81,5F,CD,57,80,11,24,7D,6D5
330 DATA 21,00,C0,3E,12,F5,1A,4F,13,13,1A,13,32,1E,81,3A,3ED
340 DATA 23,7D,47,CD,04,80,38,0D,F1,3A,05,81,3D,CA,4D,7F,601
350 DATA 32,05,81,18,CE,F1,3D,20,DC,3E,2A,32,22,81,AF,32,5E6
360 DATA 1E,81,3E,02,32,20,81,21,00,C0,11,25,7D,3E,12,F5,488
370 DATA 01,00,01,1A,ED,A1,C2,4D,7F,EA,37,7E,13,13,13,F1,601
380 DATA 3D,20,EC,3E,4C,32,18,81,DD,21,3F,81,DD,66,00,DD,67F
390 DATA 23,DD,6E,00,DD,23,22,11,81,5D,CD,57,80,21,10,81,5D5
400 DATA 35,CA,43,7F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,77A
410 DATA 00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,0F,7F,DD,23,63E
420 DATA DD,7E,00,32,F9,7E,DD,23,DD,7E,00,32,00,7F,32,12,654
430 DATA 7F,DD,23,DD,7E,00,32,38,7F,DD,23,DD,7E,00,32,39,689
440 DATA 7E,DD,23,22,08,81,ED,43,06,81,E5,21,00,00,59,50,590
450 DATA A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,60A
460 DATA CB,1C,CB,1D,10,F9,22,08,81,43,E1,78,32,0A,81,B7,696
470 DATA 28,07,C5,CD,D8,7F,C1,10,F9,ED,5B,0B,81,7A,B3,28,B0B
480 DATA 0D,ED,53,0D,81,CD,D8,7F,21,FF,FF,22,0D,81,2A,08,700
490 DATA 81,ED,5B,06,81,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,6D9
500 DATA 41,77,2B,1B,7A,B3,C2,FE,7E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,7AF
510 DATA 4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,10,7F,ED,4B,08,81,ED,719
520 DATA 5B,06,81,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,389
530 DATA B3,C2,29,7F,11,00,00,A7,ED,52,C2,4D,7F,C3,60,7E,743
540 DATA CD,8D,80,31,F8,BF,FB,C3,5A,7D,CD,41,80,F3,21,53,94C
550 DATA 7F,AF,77,2B,7C,B5,C2,54,7F,21,D0,7F,AF,77,23,7C,7CB
560 DATA FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,38,CD,B2,7F,3E,05,0E,6D0
570 DATA 0A,CD,B2,7F,3E,0A,0E,0F,CD,B2,7F,01,E2,04,CD,AC,6CB
580 DATA 7F,3E,05,0E,05,CD,B2,7F,3E,0A,0E,0F,CD,B2,7F,01,537
590 DATA C4,09,CD,AC,7F,1D,20,D5,21,A7,7F,11,00,00,01,05,535
600 DATA 00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,7C1
610 DATA F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,A68
620 DATA F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,95B
630 DATA 76,10,FD,F3,C9,3A,12,81,C6,C1,4F,3A,11,81,47,CD,7C2
640 DATA 04,80,D2,50,7F,3A,12,81,3C,32,12,81,FE,09,C0,E5,69F
650 DATA AF,32,12,81,3A,11,81,3C,32,11,81,5F,CD,57,80,E1,624
660 DATA C9,D5,E5,79,32,1F,81,32,21,81,78,32,1D,81,01,7E,669
670 DATA FB,21,18,81,1E,09,CD,94,80,E1,ED,5B,0D,81,CD,B4,7F8
680 DATA 80,E5,CD,D0,80,E1,D1,3A,14,81,FE,40,20,0E,3A,15,7BE
690 DATA 81,FE,80,20,07,3A,16,81,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,75D
700 DATA FB,3E,08,CD,EB,80,CD,D0,80,3E,07,CD,EB,80,AF,CD,98F
710 DATA EB,80,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,EB,80,AF,CD,EB,80,879
720 DATA 7B,CD,EB,80,3E,08,CD,EB,80,CD,D0,80,3A,14,81,E6,903
730 DATA 20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,5FE
740 DATA 00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,881
750 DATA C9,7E,CD,EB,80,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,7C0
760 DATA ED,78,F2,A3,80,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,872
770 DATA 18,ED,78,F2,B4,80,E6,20,C8,7A,B3,C2,AD,80,0C,ED,989
780 DATA 78,0D,ED,78,F2,C5,80,E6,20,C2,C1,80,C9,21,14,81,8A9
790 DATA ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,70D
800 DATA FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,A82
810 DATA 30,03,C3,50,7F,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,5D1
820 DATA F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,03,00,00,3BE
830 DATA 03,00,00,00,00,00,00,00,66,00,00,00,C1,01,C9,0A,1FE
840 DATA FF,3E,00,32,25,0C,32,2C,0C,32,68,0C,32,6F,0C,32,38F
850 DATA 7F,2A,C3,00,01,14,00,ED,B0,C3,24,A9,07,1E,24,A9,5A0
860 DATA 00,02,8A,49,F2,8B,B0,E0,AB,01,03,3D,B2,51,39,55,65F
```

que vous m'envoyiez des bidouilles concernant des jeux en cassettes ? La vraie machine d'arcade du jeu Thunder Blade ? Un hiver au Groenland, dans un igloo de un mètre carré, avec Miss X pour seule compagne ? Un poil de la barbe de Lipfy ? Bon sérieusement, chercher des pokes sur les jeux en cassettes, ÇA-ME-FAIT-CHIER ! Alors je compte sur vous pour m'en trouver, OK ? Les deux seuls listings du mois concernent des jeux en disquettes.

GREEN BERET DE IMAGINE

Voici le moyen d'être invulnérable dans Green Beret pour la version disquette de la compilation Live Ammo. Ne me téléphonez pas pour me dire que ça ne marche pas avec votre version en cassette, achetée lors de vos dernières vacances au Maroc ; c'est normal que cela ne marche pas, sinon adaptez, na !
Bon c'est ODP qui s'est décarcassé pour cette bidouille (faudra qu'il m'explique ce que veut dire ODP tout de même). ***POKE &ROBBY,255***

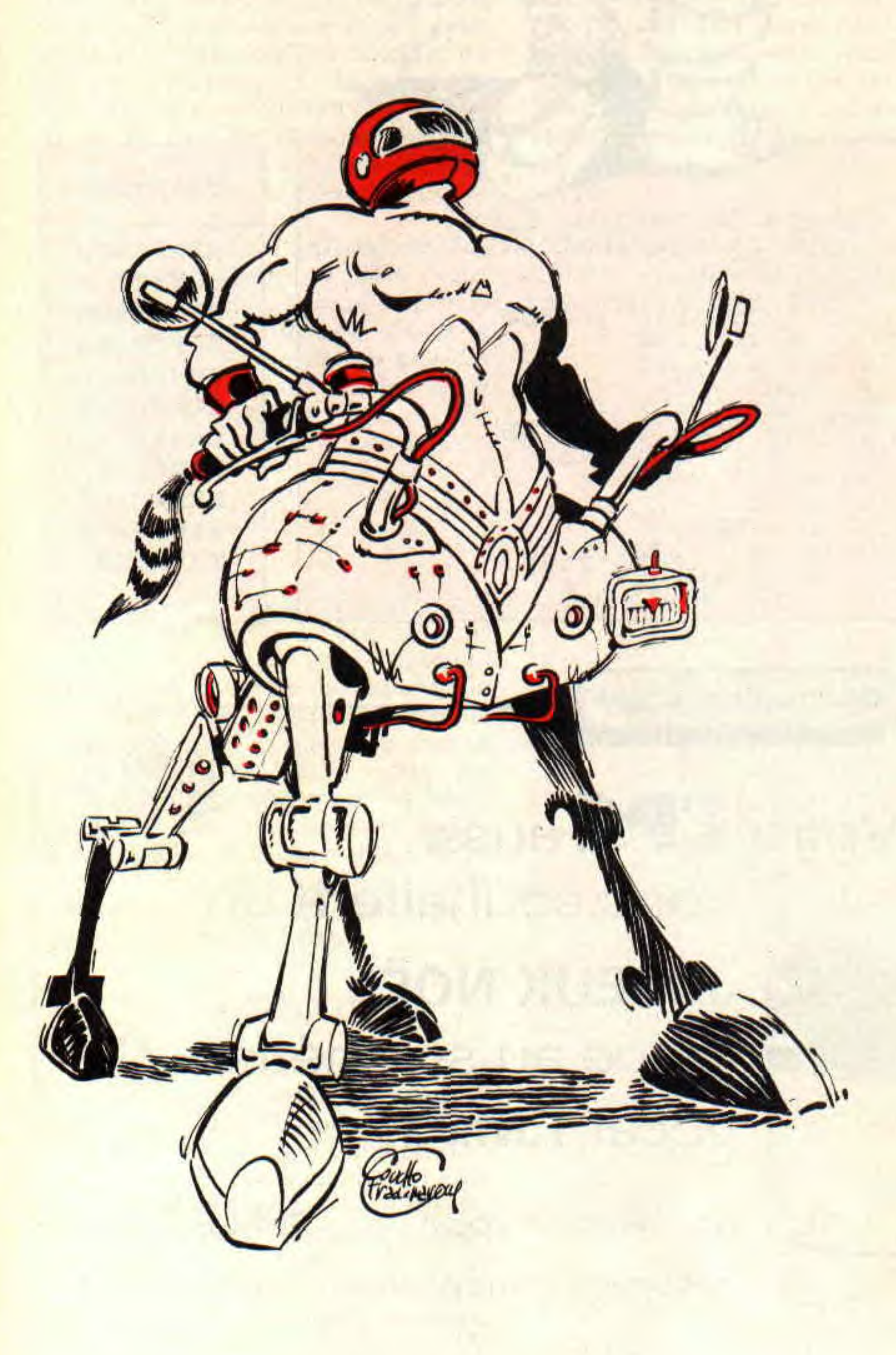


```
10 ' GREEN BERET DISK 100%
20 ' POUR LA COMPILATION LIVE AMMO
30 ' par <<ODP>>
40 MEMORY &6FFF
50 LOAD "MISC.BIN",&7000
60 POKE &7160,&80
70 POKE &7161,&BE
80 X=&BE80
90 READ A$
100 IF A$="ODP" THEN 140
110 POKE X,VAL("&"+A$)
120 X=X+1
130 GOTO 90
140 CALL &7000
150 DATA 3E,C9,32,3B,25
160 DATA 3E,00,32,34,14
170 DATA C3,30,02,ODP
```

TRANTOR

KEMPSTON
JOYSTICK
SPECTRUM
SOFTWARE
KEYBOARD
COMPUTER
CASSETTE
SINCLAIR
GRAPHICS
HARDWARE
TERMINAL

AS :



PIRATEURS

Salut à tous les petits programmeurs qui veulent devenir grands. Comme vous êtes très nombreux à vous impatienter à cause de cours assembleur, sachez, bonnes gens, que pour apprendre à parler le chinois, il faut en connaître quelques mots. C'est ce que nous sommes en train de faire, oui, nous apprenons actuellement les quelques mots indispensables, et nous nous en servirons dans deux ou trois cours. Allez, c'est parti.

Avant tout, je veux vous parler d'une petite soirée que j'ai passée avec Septh, le lundi 31 octobre au soir.

Quelques personnes bien informées se diront que ce jour leur rappelle quelque chose. En effet, c'était ce soir mémorable où le grand groupe de Power Metal, Metalcaca turbo y croutons (Metalica pour les novices), donnait une représentation au Zénith.

Je peux vous assurer que c'était génial, grandiose, fantasmagorique, fabuleux, d'enfer, merveilleux, à faire caca partout, à en pleurer, géant, bien sous tous rapports, impeccable, prodigieux, BCBG, y'a que les funky qui ne changent pas d'avis, un dessert, non; bref, j'en suis resté à moitié sourd pendant deux jours. Alors au début, il y avait plein de monde, et un zoli décor. A un moment, le décor a été détruit par un feu d'artifice couplé avec des explosions à faire péter des tympans normalement constitués.

Ensuite, un des immenses projecteurs qui étaient accrochés au-dessus de la scène s'est désolidarisé d'avec un de ses côtés. Je vous explique pas la panique des mecs qui se trouvaient dans la fosse quand ils ont vu ce petit objet de quelques centaines de kilogrammes se balancer plus ou moins au-dessus de leurs têtes. M'enfin, je ne vais pas répéter tous les

adjectifs employés ci-dessus, et le seul mot de la fin est que je suis encore sur les fesses, au demeurant fort douloureuses, cause que j'étais debout sur ma chaise et que j'ai glissé.

L'ESCALE DECALAGES : FAUT PAS CALER

Pour les décalages, il faut avant tout savoir qu'il en existe deux types : les décalages logiques et les décalages arithmétiques. Arithmétiques ne veut pas dire qu'il faut cesser de se trémousser nerveusement dans tous les sens, mais simplement qu'une opération mathématique flotte dans l'air. Qu'est-ce qu'un décalage ? C'est simplement un glissement des bits, dans un sens ou dans un autre. La valeur 0010 simplement décalée à gauche donne 0100. Nous allons avant tout parler du décalage logique, puisqu'il est tout seul. Ce décalage logique effectue bêtement une division par deux de l'opérande, mais attention, le résultat obtenu est modulo deux. C'est-à-dire que, si le bit le plus à droite du nombre sur lequel on travaille (bit zéro) est à un, la division par deux sera fausse, et il faudra tenir compte de la retenue qui sera témoin de l'erreur. Plus simplement, lors d'un décalage logique à droite (puisque je vous dis que c'est le seul), le bit zéro tombe dans la retenue et prend la valeur du bit un, qui prend la valeur du bit deux, qui prend la valeur du bit trois, cela jusqu'au bit sept qui, lui, est mis à zéro. Ainsi, si la valeur de l'opérande est deux (&X10), elle deviendra un après un décalage logique. Comme vous pouvez encore le constater, si la valeur de départ est 5 (&X101), elle deviendra deux (&X10) et la division par deux sera fausse si on ne tient pas compte de la retenue. La mnémonique utilisée pour cette opération est SRL (shift right logical, soit décalage logique à droite) et les modes d'adressages utilisables sont les suivants.

```
SRL (HL)
SRL (IX+d)  ; d est un
déplacement huit bits.
SRL (IY+d)  ; d est toujours un
déplacement huit bits.
SRL r  ; r est un des registres A,
B, C, D, E, H ou L.
```

Voilà que nous en avons fini avec le décalage logique, pour passer aux arithmétiques (à tes souhaits). Il en existe deux qui agissent dans les deux sens. Le premier, qui ressemble beaucoup au logique à droite, est le décalage arithmétique à gauche (SLA, soit shift left arithmetical). En fait, il fait exactement la même chose que le logique à droite, mais le fait dans l'autre sens, c'est-à-dire qu'il décale des bits les plus faibles vers les plus forts, que le bit zéro est annulé et que le bit sept tombe dans la retenue. C'est simple non ? Mais je vois Zombi, le petit futé du fond de la classe qui dit que cela provoque une multiplication par deux de l'opérande. Eh bien, un bon point pour Zombi qui a eu raison de signaler ce fait. En effet, si le bit sept est à zéro, l'opérande se trouvera multipliée par deux, dans le cas contraire, il faudra tenir compte de la retenue, qui sera là, encore, le juda, de cette infâme erreur. Les modes d'adressage de cette instruction sont :

```
SLA (HL)
SLA (IX+d)  ; d est un
déplacement huit bits.
SLA (IY+d)  ; d est toujours un
déplacement huit bits.
SLA r  ; r est un des registres
A, B, C, D, E, H ou L.
```

Ce qui montre que les deux instructions sont bien de la même famille, sans pour autant porter le même nom. Le second décalage arithmétique (purée, que c'est dur à taper ce mot) est le décalage arithmétique à droite noté SRA (shift right aritg... et zut). Il fait lui aussi la même chose que le décalage logique, mais le bit sept ne change pas. Dans le logique, ce bit sept est forcé à zéro alors qu'ici il reste dans son état, tout en étant copié dans le six, qui est copié dans le cinq... et c'est terra de Johnson. Je dois avouer que je n'ai jamais utilisé cette instruction, et qu'elle restera toujours un peu vague pour mon petit cerveau marécageux. M'enfin, elle existe et cela n'est déjà pas mal. SRA est comme la cinquième roue d'une voiture, on ne voit vraiment son intérêt que lorsqu'on en a effectivement besoin. Voici ses modes d'adressages, qui devraient vous rappeler vaguement quelque chose.

```
SRA (HL)
SRA (IX+d)  ; d est un
déplacement huit bits.
SRA (IY+d)  ; d est toujours un
déplacement huit bits.
SRA r  ; r est un des registres
A, B, C, D, E, H ou L.
```

Comme vous pouvez le voir pour la xième fois, c'est encore et toujours les mêmes modes d'adressages. Passons donc maintenant aux rotations.

ROTATIONS DU BOIS

Pour la mère à Nicolas... Je parie que vous ne la connaissez pas cette petite chanson. Ma maman à moi, elle me la chantait souvent pour me bercer, avant de m'endormir, lorsque je n'étais encore qu'un tout petit barbare. C'est pour cela qu'il m'est maintenant impossible de m'endormir avant cinq heures du matin. Ce truc m'a donné des cauchemars. M'enfin, passons, c'est ma vie et vous ne devez pas en avoir grand-chose à faire. Si vous aimez les rotations, vous allez être servis. Il y en a des tonnes. Avant tout, il y a deux rotations simples : RRC et RLC. Rotate left circulary, rotate right circulary, I don't want you, you don't want me, da, da, da !!! (faites appel à votre culture musicale, que diable). Rotationnationner veut dire tournicoter. Lors d'un décalage, un truc tombe. Si c'est une rotation, cela part d'un bout pour arriver dans l'autre. En clair, dans le cas d'une rotation à gauche, le bit zéro va dans le un, qui va dans le deux, qui va dans le trois, cela jusqu'au six, qui va dans le sept, qui va dans le zéro. On les fait simplement tourner. Quand c'est à droite que cela tourne, c'est le sept qui va dans le six qui va dans le cinq et le zéro se retrouve catapulté dans le sept. Simple comme principe non ? Il faut savoir que le bit qui va d'un bout de l'octet dans l'autre affecte la retenue, ce qui laisse une trace de la rotation opérée. Comme d'habitude, petite liste des modes d'adressages utilisables.

```
RLC (HL)
RLC (IX+d)  ; d est un
déplacement huit bits.
RLC (IY+d)  ; d est toujours un
déplacement huit bits.
RLC r  ; r est un des registres A,
B, C, D, E, H ou L.
RLCA  ; est identique mais
plus rapide que RLC A-
```

Ah, je suis désolé, mais cette petite leçon finit ici et le mois prochain, nous allons nous attaquer à nos premières routines. C'est là que la fête va réellement commencer.

VENI, VIDI, VICI, SI, SI, CHTILDI

Comme je viens de le dire, mais j'aime bien me répéter, c'est le mois prochain que nous allons commencer à nous amuser réellement, avec notre première routine. Alors, si vous avez des préférences pour un petit programme, il faut nous le dire en nous écrivant une petite bafouille. Donc au mois prochain, et bon CPC.

Sined le Banni

Salut, bande de petites graisseuses et bande de petits graisseux. Vous ne donnez pas de nouvelles ? Et le courrier, c'est moi qui dois me l'écrire à la rédaction pour me faire plaisir ? Alors là, je pense qu'il est temps pour vous de sauter sur vos stylos pour nous montrer combien vous aimez votre CPC. Allez, au taf !



PS and love : je vous fais grâce, par le bénéfice du doute en votre faveur, d'une décapitation. Nous estimons, pour vous faire plaisir et surtout pour nous réconforter, que vos bafouilles ont pu subir de légers retards dus à certains faits indépendants de notre volonté. Cela étant dit, ce n'est pas parce que nous ne recevons pas de lettres que vous ne devez pas envoyer les vôtres. Les bons prosiens, à vos stylos. Donc, je vous ai parlé de concours. Il est simple et a été proposé par quelques lecteurs (qui sont priés de me rappeler car, comme j'ai fait du rangement sur mon bureau, je ne suis pas en mesure actuellement de retrouver leurs noms). Cette compétition interlecteurs, interprogrammeurs, internovices est en fait un grand pari que nous vous lançons. Voici en quoi consiste ce petit défi : chaque lecteur a le choix entre deux options. Soit il décide de fournir un scénario ou un sujet de travail, soit il réalise un projet proposé par les autres participants. Le but est simplement d'accroître l'émulation existant déjà entre les lecteurs, pour que le monde CPC devienne un vrai réseau d'utilisateurs fous et forcenés.

Donc, comme nous venons de le dire, vous avez le choix entre deux solutions, pour ce coup d'essai. Vous pouvez nous écrire pour nous demander des programmes, ou encore nous envoyer des routines, ou même nous faire parvenir des produits répondant aux cahiers des charges que nous vous proposons ce mois-ci. Certains diront ici : pourquoi ce concours idiot ? Eh bien voilà, nous nous expliquons : la plupart des gens qui savent programmer manquent souvent d'idées de scénario ou d'utilitaire, mais sont capables de réaliser des programmes si on leur donne un but. D'autres sont bourrés d'idées mais sont malheureusement incapables de programmer la moindre petite routine. Je connais quelques rares personnes capables de faire les deux approches, c'est-à-dire de penser et de programmer n'importe quoi et je peux dire qu'Alain Massoumipour est de ceux-là.

UN PARI 100 % CAPITAL

Donc, nous allons passer quelques mois à essayer ce concours pour savoir si cela vous plaît ; et, si oui, il y aura des heureux gagnants de tee-shirts Miss X, de kits de téléchargement, de disquettes, de cassettes, de baffes et, comme dit Robby, de paquets de Pépito vides. Pour commencer, voici quelques projets que nous désirons vous voir réaliser. Mais avant tout, il faut que je vous raconte une histoire. Sur notre stand à Amstrad Expo, alors que je papotais avec des pirates de terre, un petit garçon sympa me dit que le coup de redéfinir les catalogues était assez sympa, mais le fait est que c'est affreusement dur, laborieux, irritant, énervant, soit, en bref : chi... Hum ! Il me fit remarquer qu'il serait sympathique que je me mette à programmer ce petit utilitaire qui lui permettrait de moins se faire hum..., tout en se redéfinissant des catalogues sympas. Nous avions déjà donné une solution à ce genre de problèmes qui n'ont donc plus aucun secret pour vous. Je me permettrais, en tant que barbare de service, de vous donner cet exercice en guise de premier programme à élaborer pour *Cent Pour Cent.* Pour le second programme, nous avons aussi un petit truc à vous proposer. En effet, nombreux sont les jeux d'aventures qui parviennent à la rédaction, dans l'espoir de se voir publier par nos soins, dans vos pages. Il nous est malheureusement impossible de faire paraître ce genre de listings car ces softs sont assez volumineux, et le plus grave de tout est qu'ils utilisent des pages écran de 17 ko vraiment impassables dans le journal.

C'est lorsque nous avons réalisé que certaines lacunes existaient à ce sujet qu'une petite idée vint tirlipoter agréablement l'infecte amas flasque mollement étalé dans nos boîtes crâniennes, soit ce qui a tendance à nous servir de microprocesseur, en clair, nos cerveaux ahuris lâchement anéantis par les vapeurs se dégageant des cadavres de boîtes de Pépito vides. Cette idée est la suivante : il faut

CONCOURS QU'ON FAIT CONSCIENT

que nous ("rédacteurs") mettions à votre disposition (à vous les lecteurs) un utilitaire capable de traiter des pages écran sous forme d'un standard aussi compact que facile à saisir. Un seul moyen : le générateur de programmes Basic générateurs de pages écran. Ce concept informatique à tendance "prend la tronche comme le beau-frère de mon concierge" est bien moins effrayant qu'il n'y paraît. En fait, il faut faire un éditeur de pages écran, ne se servant que de fonctions Basic compréhensibles par les CPC (de 464 à 6128), qui génère, en même temps que le dessin, un programme Basic sur disquette ou cassette, ceci par un simple Openout suivi de quelques PRINT #9,"DRAW ..." par-ci, et des PRINT #9,"PLOT ..." par-là. Vous voyez le genre de programme que cela pourrait générer ? Si vous ne me suivez pas, c'est un simple listing Basic qui sera enfanté par ce programme générateur. Si vous me suivez, attention, je tourne. Le résultat de ce confectionneur sera bêtement "mergeable" et appelable par un petit Gosub bien placé, si le générateur est bien fait. Ah ouais, cool, super, bien vu, mais il faut l'avouer, pas très sympa pour faire des zolidessincomonlaizaim. M'enfin ! vaut mieux un petit tiens tu l'auras ton jeu d'aventures qu'un grand tu l'auras pas ton jeu d'aventures.
Bon, et bien j'espère que cette nouvelle rubrique vous plaira et que vous serez contents. Dans le cas contraire, nous vous prions aimablement de nous le faire savoir dans de brefs délais et à grands coups de pompes dans la gueule de préférence. Non mais, c'est qu'ils nous laisseraient écrire et faire n'importe quoi, les lecteurs, si on leur en laissait le choix. A bon tirlipoteur, bidouilleur, déplombeur, mazouteur, lusse et à plus. Ah non, excusez-moi, j'ai oublié de vous dire que, parmi les trois démo que nous avons reçues sur CPC, une nous a plu bien beaucoup. Pour ceux qui croient que nous allons nous en contenter, je vous dis ce petit mot : vous vous foutez le clavier dans l'œil, et jusqu'au moniteur. Quoi qu'il en soit, vous pouvez tout de même commencer à nous envoyer des idées et/ou des réalisations.

UN QWERTY AVERTI EN VAUT UN AZERTY

Rien à voir avec l'expression bien connue, mais je tenais à vous faire part d'un petit bug qui existe malheureusement entre les CPC grand-bretons et les CPC francs. J'ai eu l'occasion d'entendre certaines personnes de mauvaise foi crier à gorge déployée que les CPC à clavier Azerty n'acceptaient pas quelques programmes du commerce. Ces gens, que je ne citerai pas dans le cadre de ces pages, disent que c'est de la faute du CPC Azerty qui ne serait pas compatible avec son grand frère. Ce genre de truc me fait proprement sortir de mes gonds, et je tiens à jeter à la face du monde la clarté assombrissant cette affaire. C'est en fait aux programmeurs que toute la responsabilité de cette ignominie revient. Si ces petits bonhommes avaient appelé normalement les vecteurs du système, au lieu de faire des appels directs en Rom, nous ne resterions pas comme des prouts à regarder bouche bée un écran de CPC planté à la mode de chez nous. Je me lance donc avec mes troupes dans la lutte contre the french bug, qui a tout pris dans les touches alors qu'il n'avait rien fait du tout. Dans tous les cas, si vous voulez utiliser une routine de la Rom pour vos propres développements, vous avez trois solutions : la première, la plus rapide, est de la recopier en Ram, la seconde, moins rapide, est de demander au système l'adresse directe en Rom de la routine, et la dernière, la plus lente des solutions, est d'appeler bêtement le vecteur normal. A bon programmeur, programmez.

FINI POUR CE MOIS-CI

Encore et toujours pas assez de pages pour finir de raconter ma pauvre vie pourtant bien mouvementée. Alors les poteaux, piliers de l'architecture informatique cépécienne, je vous supplie de bien vouloir avoir l'infinie amabilité de nous faire l'honneur de recevoir un honorable courrier rempli par vos grandes âmes si charitables et pleines de sagesse. Et au mois prochain.

Si net qu'on en bave



ADES, UN ASSEM

Dans notre grande série l'Utilitaire du mois, j'ai invité pour vous le dernier né de chez Esat Software, ce sympathique éditeur bordelais (pourquoi les Bordelais sont-ils si laids alors que leurs femmes sont girondes ?), que vous tous et vous toutes, j'en suis aussi sûr que persuadé, connaissez déjà.
Mais si, vous le connaissez. Allez, réfléchissez un peu. Bon, si je vous dis, par exemple, EchoSoft, ça vous rappelle quelque chose ? C'était un soft qui permettait de digitaliser du son sans interface hard, directement par le magnéto du 464. Pas mal, non ?

AS : TES RISQUES

Et hop ! Encore un jeu de mots que Sined n'aura pas pour son initiation mensuelle. Yerk, yerk, yerk. Or donc, et comme le laisse supposer à l'évidence le titre de cet article, Ades est un assembleur Z80, un de plus me direz-vous. Certes, après Dams et Pyradev, que Sined (encore lui) et moi-même vous conseillons sans cesse, on peut se demander si Ades a encore une chance de se frayer une place dans le cœur des bidouilleurs. Eh bien, évacuons d'emblée tous les doutes : oui. Ades possède pas mal de qualités, quelques défauts aussi, certes, mais surtout pas mal de qualités. Quelques défauts aussi, mais des qualités quand même. Enfin, rien n'est parfait.

Il existe trois versions de Ades, une pour chaque modèle de CPC existant ou ayant pu exister (464, 664 et 6128). Un menu permet ensuite de choisir entre l'éditeur de textes (pour écrire les programmes), l'assembleur (pour les assembler, eh oui madame) et le moniteur (pour vérifier que tout fonctionne bien comme on voudrait que).

AS : TICOT

L'éditeur est très proche de celui du Basic, on ne se sent donc pas dépaysé. Il possède en plus quelques commandes internes, qui facilitent son utilisation : L pour lister le texte, N pour effacer le texte en mémoire, ou encore R pour le renuméroter. Oui, les numéros de ligne sont obligatoires, mais la fonction A agit de la même manière que l'instruction Auto du Basic. Manque plus que E pour Edit (on est obligé de se retaper la ligne entière à chaque fois). Si une commande n'est pas comprise par l'éditeur, celui-ci affichera Erreur de syntaxe en bonne et due forme, et attendra de l'utilisateur qu'il corrige son entrée. Notez qu'à l'écriture du programme, il n'est pas obligatoire de mettre des espaces pour différencier les champs d'une ligne (label, instruction, opérande et commentaire), mais l'éditeur en placera automatiquement lors d'un listing. De plus, si l'imprimante est connectée et en ligne, le listing sortira automatiquement à la fois à l'écran et sur imprimante. Pour le reste, ma foi, rien de bien extraordinaire à dire.

AS : SOCIE

L'assembleur, comme beaucoup d'autres, agit en deux passes : la première pour remplacer les labels et les constantes par leur valeur, la seconde pour générer le code assembleur proprement dit. Il comprend sept (c'est moi !) directives d'assemblage, qui sont : ORG (définit l'adresse d'assemblage), LOAD (définit l'adresse de chargement), ENT (définit l'adresse d'exécution), EQU (définit une constante) et DB, DW et DS (initialisation de zones de mémoire).

Deux erreurs, ou plutôt deux oublis, sont impardonnables : premièrement, il est impossible d'entrer des valeurs binaires (ou alors, j'ai pas trouvé comment, et comme la doc ne dit rien à ce sujet...) ; et deuxièmement, l'assembleur ne connaît pas l'astérisque ou le dollar qui, normalement, représentent l'adresse courante, très utiles lors du calcul d'adresses (même remarque que plus haut concernant la doc). Les valeurs calculées sont, elles, acceptées (par exemple : LD HL, Label+&10). La vitesse d'assemblage est suffisamment élevée pour éviter la traditionnelle tasse de café (ou la chope de bière, ne soyons pas antialcooliques primaires). De plus, Ades permet d'assembler n'importe où en mémoire, que ce soit dans les vecteurs système ou dans la mémoire écran (sauf sur lui-même ou sur le texte source, faut quand même pas exagérer).

AS : A IRA, ÇA IRA

Troisième partie d'Ades, le moniteur. Les ignorants seront certainement contents d'apprendre qu'un moniteur est un programme permettant de suivre pas à pas l'exécution d'un autre programme, en vérifiant les valeurs des registres et des flags du processeur. Bref, c'est un outil à la fois très puissant et précieux. Comme l'éditeur, il possède quelques commandes qui lui sont propres, et qui permettent le désassemblage de la mémoire, l'exécution d'un programme pas à pas, donc, copie et remplissage de zones mémoire, etc. Du banal pour un moniteur digne de ce nom.

Le désassembleur, le mode trace, le dump, et le "créateur de source" (désassemblage en fichier texte pour un réassemblage ultérieur) permettent d'aller voir ce qui se passe en Ram aussi bien qu'en Rom. Là encore, si l'imprimante est présente et prête à recevoir, zou !, elle prend tout dans la tronche en même temps que l'écran. Pour les plus bidouilleurs, des points d'arrêt sont possibles, qui interrompent l'exécution du

BLEUR D'ENFER

programme dès que le PC atteint une adresse définie à l'avance.
Alors là, Sined a repéré le plus gros bug qu'un moniteur puisse posséder, que même moi je l'avais pas vu, c'est vous dire. La commande N du moniteur permet de désassembler la mémoire et de sauvegarder le résultat du désassemblage sur disque, en vue d'une modification et d'un réassemblage ultérieur. Eh bien, tenez-vous bien (tenez-vous mieux, s'il vous plaît !) cette option est inutilisable. J'explique : d'une part, le désassembleur ne met pas le signe "&" devant les nombres hexadécimaux (et comme il ne désassemble qu'en hexa, voyez le problème), ce qui génère des erreurs de type "label inconnu" à l'assemblage. D'autre part, il ne génère pas d'étiquettes, donc tous les branchements du type JP, JR, CALL et DJNZ sont aux fraises ! Blurps.
Comme je crois l'avoir dit plus haut, Ades possède malgré tout quelques qualités, mais aussi quelques défauts. Parmi les qualités les plus appréciées, je citerai seulement la résidence en mémoire : l'assembleur est toujours là, on peut retourner sous Basic et le rappeler comme on veut, quand on veut (enfin presque, parce qu'il faut remettre la disquette originale, qui, en plus, est protégée contre la copie, à cause d'un accès disque étrange). C'est sympathique, et ça sert plus souvent qu'on pourrait le penser. Le plus gros défaut, à mon humble avis, est que les trois logiciels ne sont pas réunis en un seul, comme dans Dams : il faut passer obligatoirement par le menu pour accéder à l'éditeur, puis à l'assembleur, enfin au moniteur. Ça, c'est pas toujours rigolo, mais on s'y habitue, à force.

DEBUGG, DEBUGG, OUI MAIS DES...

Les heureux possesseurs d'un 6128 constateront avec joie que sur la deuxième face de la disquette se trouve un programme délicatement patronymé Debugg, qui ne fonctionne donc que sur 6128, et qui porte bien son nom, dans la mesure où c'est un debugger aussi puissant qu'utile et sympathique. Sans vouloir être trop méchant pour l'assembleur, si Esat avait vendu Debugg avec Ades en prime au lieu du contraire, cela n'aurait pas été plus mal pour son image de marque...
"Qu'est-ce donc qu'un debugger ?", me direz-vous. C'est une excellente question, je ne vous remercie pas de me l'avoir posée. En gros et pour simplifier, il s'agit d'un moniteur comme celui inclus dans Ades, mais quand même vachement gonflé au niveau des possibilités, t'vois.

Premier bon point pour Debugg, il se charge dans les 64 ko supplémentaires du 6128, et laisse donc le champ libre pour tester n'importe quel programme résidant dans les premiers 64 ko. Ça n'a l'air de rien, dit comme ça, mais, en fait, c'est super pratique. Deuxième bon point, il est entièrement autonome, c'est-à-dire qu'il n'utilise pas les routines système (sauf pour les accès disque, quand même). Cela lui permet de ne pas se retrouver aux fraises dès qu'un petit malin détourne les vecteurs. Troisième bon point, il connaît toutes les instructions du Z 80, même les officieuses, qu'on ne trouve pour ainsi dire dans aucun bouquin. Encore une fois, les petits malins l'ont dans l'os. Quatrième et dernier bon point, il sauvegarde l'écran de travail avant de s'afficher lui-même, le restaure lorsqu'on quitte et le modifie au besoin. Je vois d'ici la tête des bidouilleurs fous : "chouette, en le chargeant avant mon jeu préféré, je pourrai suivre son exécution et me mettre des vies infinies les doigts dans le nez." Que nenni : Debugg n'est pas appelable par appui sur une touche, mais par une commande Basic, "DEBUGG" en l'occurrence (sans la barre verticale caractéristique des RSX... Comme quoi, le type qui a fait ce soft connaissait bien sa machine.)
Une fois qu'il a pris la main, Debugg offre tout un tas de possibilités, dont les plus intéressantes sont : désassemblage en hexa ou décimal, dump hexa et ASCII de la mémoire avec possibilité d'édition, opérations logiques avec des zones de mémoire (AND, OR, XOR et NOT), exécution pas à pas ou en ralenti d'un programme avec points d'arrêt, déplacements de blocs mémoire, lecture et écriture d'un fichier binaire ou d'un ou plusieurs secteurs de la disquette en mémoire, et formatage d'une ou plusieurs pistes. Mais là où Sined est resté bouche bée, c'est quand il a vu : "affichage et modification du contenu des registres du CRTC et du Gate Array." Bref, de la belle ouvrage, qui à elle seule justifie amplement l'achat d'Ades tout entier.

Septh





FERNANDEZ MUST DIE



76 %



"Sauvez notre pays, libérez les prisonniers et renversez le gouvernement de l'horrible dictateur fou Fernandez" ! Non, ce n'est pas le début d'un épisode de Mission Impossible, mais le thème du premier soft au goût révolutionnaire, Fernandez doit mourir, en français dans le texte.

O dieu de la Foudre et des dictatures en péril, que peut bien cacher un soft à la jaquette ressemblant plus à l'affiche d'un film de Costa Gavras qu'à un remake de Barbarian ? Un jeu intello ? *Le Capital* de Karl Marx sur CPC ? Naaan, naan, Fernandez Must Die est un jeu de Tchac tchac Poum poum, je te tue, tu me tues, et on recommence....

FERNANDEZ BROUILLE LES PISTES

Amérique centrale, le diabolique despote Fernandez vient de renverser le gouvernement démocratique d'El Diablo (Haïti). Les anciens dirigeants de ce pays se sont réfugiés dans la jungle et vous passent un coup de fil. "Voilà, nous connaissons vos capacités. Pourriez-vous éliminer au plus vite les bases militaires de Fernandez ? Votre prix sera le nôtre". Le temps de charger le jeu, et vous voilà dans la jungle moite, fusil au poing, et bave aux lèvres. Vous dégommez les fantassins , les chars destructeurs (qui vous permettent d'avoir des grenades supplémentaires), et les bunkers bourrés de lingots d'or qui augmentent votre score. A quelques variations près, on est ici en présence d'un soft de guerre dans la lignée Commando, Operation Wolf, Ikari Warrior, ou Rambo, avec parachutage d'ennemis, parcours en Jeep, traversée de ponts en échappant au tir des bateaux ennemis... On commence à connaître. Eh bien non, Fernandez ne peut réserver un accueil aussi banal à ses attaquants. Monsieur le dictateur cache bien son jeu.

RAMBO RENCONTRE GAUNTLET

Les bases que vous devez découvrir, et détruire, sont en fait dissimulées à l'intérieur d'un immense labyrinthe, formé de nombreux terrains d'action. Vous appuyez sur la touche Control, et hop, magie de l'octet, apparaît sur votre écran un plan détaillé des lieux. Vraiment pratique pour repérer les bases recherchées. Les terrains de combat sont, en plus, reliés entre eux par des pièces secrètes et souterraines, dans lesquelles vous attendent des geôles bourrées de prisonniers que vous devez bien évidemment délivrer (pas pour la gloire, mais pour des points), ainsi que d'autres tas d'or volés. Ces nombreuses pièces intermédiaires donnent un certain piquant au jeu et rappellent d'ailleurs les dédales infinis de Gauntlet. Il n'y a pas à dire, Fernandez sait varier les plaisirs.

FIDEL CASTRO C'EST MOI !

Tout le monde rêve d'être un jour héros d'une révolution, de libérer un peuple opprimé. Fernandez Must Die vous en donne la possibilité. Vous pourrez même obtenir sept médailles militaires. La tâche est ardue, alors ne ratez pas les "colis de survie" parachutés par les avions : ils vous régénèrent. En bref, voilà un jeu d'arcade assez varié pour ne pas lasser. Alors n'hésitez pas à l'acheter, vous aurez en prime une carte poster racontant avec humour les grands révolutionnaires de l'histoire.

Matt MURDOCK



FERNANDEZ MUST DIE
de IMAGE WORKS
Distribué par UBI SOFT
K7 : 119 F
Disk : 169 F

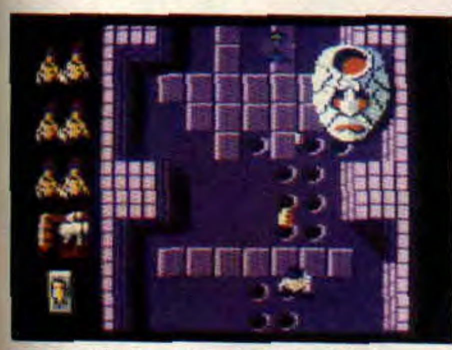
Graphisme :	68 %
Son :	56 %
Animation :	70 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	75 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	88 %
Notice :	75 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	85 %



VICTORY ROAD



Un jour, peut-être proche, les logiciels ludiques deviendront bucoliques, charmants, gentils, pleins de jeunes filles en fleurs et de bons sentiments. Toutes les mères pourront enfin apprécier les douces et saines occupations de leurs rejetons. Mais, pour l'instant, ce temps est bien loin, et pour notre plus grand plaisir (et le vôtre), voici encore un jeu violent, destructeur, peuplé d'horribles monstres verts et d'araignées gluantes. Un jeu qui défoule et qui rend fou !



LA DIMENSION DU MASQUE GREC !

Victory Road n'est pas un soft de guerre. Il en a le nom, la saveur, le style même. Sur les routes de la victoire, ne vous attendez pas à croiser le général Bigeard au coin d'une tranchée, mais plutôt une horde d'ogres affamés ou de magiciens verdâtres, aux intentions visiblement malsaines. Victory Road serait, en fait, Ikari Warrior 2, Imagine ayant préféré, semble-t-il, changer le titre pour ce deuxième épisode.



Pour le décor, ce soft fait dans le genre sobre et mignon. Tout au long du parcours s'ouvrent, devant vous, des portes qui permettent de changer de dimension. Vous êtes ainsi aspiré de manière amusante par une porte géante semblant sortir d'une BD de Max (publiée dans *Amstrad Cent Pour Cent*). Ce passage vous téléporte dans une sorte de salle de bain carrelée, dans laquelle il vous faut détruire un monstre gigantesque en forme de masque grec... Je sais, tout cela peut sembler bizarre, mais c'est comme ça.

AU MENU, ROTI DE MAGICIEN VERT GRILLE...

Pour les armes, les concepteurs du jeu ne sont pas allés chercher midi à quatorze heures. Au départ, vous tirez des balles, sans grand effet, et des grenades, en gardant le doigt appuyé sur le bouton tir. (Si vous jouez au joystick, il est bien sûr inutile d'enfoncer comme un forcené les touches de votre clavier.) Mais je vous conseille de vous ruer sur le lance-flammes qui vous attend en chemin : il est si puissant et destructeur que l'on croirait presque entendre griller la chair des magiciens que vous venez de brûler. Ce qui n'est pas désagréable, ces saletés d'encapés vous en faisant voir de toutes les couleurs. Mais c'est qu'ils tirent, les bougres, et qu'ils se cachent. Ils jouent même à chat perché sur les colonnes et les blocs bordant la route. Dans ce cas-là, d'ailleurs, brûlez ennemis et blocs, car ces derniers recèlent parfois des surprises pas désagréables : une invincibilité temporaire, une méga-explosion dévastatrice, ou tout simplement des points.

LA VICTOIRE EST PROCHE, SGT ROCK !

La possibilité de jouer à deux est une bonne chose. Les deux scores sont séparés, et chacun marque des points selon le nombre de monstres qu'il abat. Ce qui donne du piquant à l'action, genre "c'est moi qui vais prendre le lance-flammes". Dommage, pourtant, que l'on ne puisse plus réintégrer le jeu après être mort (comme dans Double Dragon), et qu'il faille, après chaque partie, recharger le jeu pour reprogrammer une partie mixte. Sinon, le jeu est assez agréable et facile d'accès, quoique un peu répétitif. Mais tous ceux qui ont bien aimé Ikari Warrior prendront plaisir à dévaler les routes de la victoire.

Matt MURDOCK

VICTORY ROAD de IMAGINE
Distribué par SFMI
K7 : 89 F
Disk : 139 F

Graphisme :	60 %
Son :	40 %
Animation :	60 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	62 %
Scénario :	49 %
Ergonomie :	78 %
Notice :	50 %
Longévité :	71 %
Rhaa/Lovely :	65 %



ARTURA OU LA GENESE D'UN EMPIRE

73%



Artura, fils de Pendragon, va et unis Albion, la future Angleterre ! Délivre Nimue des griffes de Morgause, ta demi-sœur ! Retrouve les trésors perdus d'Albion et, grâce à eux, réunis les chefs de clan autour de toi !

Plus facile à dire qu' à faire. Depuis que Merdyn, le bien nommée, a disparu, je ne suis plus aussi fort qu'avant, en tout cas pour ce qui est de la magie. Pour le combat, j'assure pas trop mal. Ma spécialité, c'est le lancer de hache. C'est du délire. De plus, un sort magique me permet d'en tirer autant que nécessaire.
Les chauves-souris et les guerriers saxons en savent quelque chose. Ma hache tournoie dans l'espace et s'abat sur leur tête nattée. "Eh, tu me donneras l'adresse de ton tailleur", criai-je à l'un de ces sauvages. Je vous jure que la ligne de leurs braies vaut le détour ; ils sont vachement bien dessinés ces Saxons, comme tout le reste du jeu d'ailleurs, qui est en quatre couleurs seulement, mais c'est presque de l'art.

UN DEDALE DE DALLES

Ce château est fort bizarre, moitié médiéval, moitié temple grec. Il comprend de charmants petits jardins, ainsi que des oubliettes inoubliables. Si je me laisse tomber dans l'une d'elles, je peux dire adieu à ma carrière de jeune roi unificateur. Bon, il ne faut pas que je perde de vue mon but. Je dois récupérer des morceaux de pierre, sur lesquels sont inscrits des bouts de runes qui me permettront de me servir de la roue de Cerriddwen, seul moyen de sortir du château et de délivrer Nimue. Il fait froid dans le dos ce château. En dehors des Saxons, quelques rebuts du règne animal, tels que d'énormes araignées et des rats, hantent encore ces lieux ; sans parler des soldats armés jusqu'aux dents et des magiciens tirant des sorts qu'ils viennent de mijoter dans leur gros chaudron noir. Un bon plan, c'est sûr, m'aiderait dans mes recherches.

UN CHATEAU, PAS DE CARTE

On franchit une dizaine de portes. Pour s'y reconnaître dans toutes ces salles et ces allées, c'est pas vraiment évident. D'autant moins évident que

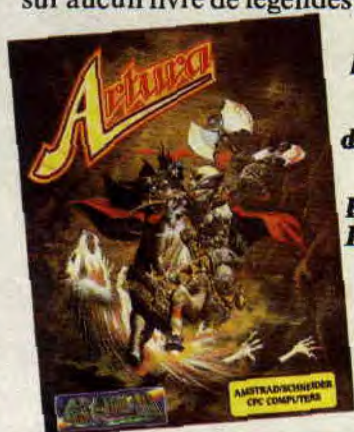


l'on se retrouve parfois dans un petit réduit, dont le seul intérêt est de posséder une autre porte qui, elle, vous donne accès à une autre salle. Attention, certaines oubliettes sont camouflées ; il faut bien regarder où l'on met les pieds, sinon adieu Berthe (aux grands pieds, bien évidemment).

LA MORALE DE CETTE HISTOIRE

Elle est très simple, c'est que, moi, j'aime bien ce genre de jeu. D'une part à cause du nom des personnages et des légendes qui s'y rattachent, bien que, dans le cas présent, les noms aient été légèrement changés et que la trame de l'histoire ne repose sur aucun livre de légendes anglaises.

Lipfy le guerrier



ARTURA de GREMLIN
SFMI
Prix K7 : 95 F
Disc : 135 F

Graphisme :	78%
Son :	63%
Animation :	65%
Difficulté :	72%
Richesse :	75%
Scénario :	75%
Ergonomie :	75%
Notice :	70%
Longévité :	73%
Rhaa/Lovely :	80%

FAMOUS COURSE OF THE WORLD

70 %

Vous allez dire que je radote encore, mais je crois bien que je vais vous parler de World Class Leaderboard. Je sais, on vous en a déjà parlé dans le numéro 1, dans le numéro 8 ; que voulez-vous, quand on aime on ne compte pas. Mais, à chaque fois, c'est le même et pas le même.

Lassé de fréquenter les mêmes clubs de golf, je décidais de prendre quelques vacances. La vie de milliardaire n'est pas toujours une sinécure. On a vite fait le tour des distractions que seul l'argent peut vous procurer. C'est pour cela que je me suis passionné pour le golf, mais, là encore, j'ai vraiment trop arpenté les mêmes terrains. Alors j'ai dit : "Liliane, on fait les valises !"

GOLF, CLUB & SUN

Ah, le soleil du sud des Etats-Unis ! J'ai découvert là-bas un petit club très sympathique, le Colonial Country Club, connu aussi sous le nom de Hogans Alley. Il s'agit d'un parcours très amusant que le magnat du pétrole Marvin Leonard a fait construire en 1935. Bon, je me lance donc à fond dans ce parcours que je découvre. Le plaisir des nouvelles sensations... Je n'ai plus les repères que j'avais dans les autres parcours, c'est ça qui fait le charme. Certains trous longent une rivière, ce qui occasionne quelques balles perdues, si l'on n'a pas, comme moi, la chance de tomber sur un petit îlot de verdure





au milieu de cette étendue azurée, un bug peut-être. Le principe du golf, lui, par contre est immuable, comme l'est celui de World Class Leaderboard. Toujours trois niveaux possibles, mais au bout d'un moment, seul le niveau professionnel comporte un quelconque intérêt. Les autres niveaux se révèlent rapidement trop faciles. On peut cependant regretter que l'échelle de puissance n'apparaisse pas lorsque l'on est sur le green, ce qui rend le put particulièrement difficile.

CALIFORNIA GOLF

Le second parcours que j'ai décidé de visiter se trouve sur la côte californienne. Même si certains décors changent, on ne se sent pas trop dépaysé ; on retrouve tout le temps les arbres, les bunkers et parfois l'eau. Tout cela manque quand même un peu d'originalité. Enfin, pour ceux qui aime taper dans une baballe, c'est toujours sympa. Franchement, le plus amusant c'est de se faire des tournois avec les petits camarades.

RETOUR EN EUROPE

C'est pour cela que j'ai décidé de revenir en Europe et d'inviter mon très cher ami le vicomte Robby de Barbe à Poux à faire une petite partie sur l'un des plus vieux golfs existants : Muirfield. Non, ne vous inquiétez pas, j'avais auparavant demandé une équipe de nettoyage pour enlever toutes les toiles d'araignée et la poussière qui recouvraient le parcours. La partie fut acharnée, mais, politesse oblige, je laissai gagner le brave homme. Le dernier club que m'a permis de visiter ce petit voyage ne possède rien de bien extraordinaire, si ce n'est sa nouveauté.

Est-ce vraiment une bonne idée de refaire des parcours pour World Class Leaderboard ? Sûrement, vu la qualité du soft ; mais on aurait souhaité un peu plus de variété dans les décors, quelque chose qui nous fasse sortir de ces arbres, des ces ruisseaux et de ces bunkers. Enfin, une autre fois peut-être...

Balaise TERROS

FAMOUS COURSES OF THE WORLD (Vol. 1) de ACCESS
Distribué par SFMI
K7 : 95 F
Disk : 145 F

Graphisme :	80 %
Son :	60 %
Animation :	65 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	60 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	60 %
Longévité :	80 %
Rhaa/Lovely :	75 %





Ca y est, les sponsors débarquent sur la planète CPC. Et voici l'un des premiers jeux produit d'un commun accord par un éditeur de jeux (US Gold) et par une marque n'ayant rien à voir avec l'informatique. Ou comment se faire de la pub jusque sur votre propre écran CPC. Le jeu s'appelle Mad Mix Game, le sponsor est une célèbre marque de boissons gazeuses d'outre-Atlantique. Le support jeu est d'ailleurs trop important pour que ce soft (dans le style Pac'man) ne soit pas le premier d'une longue lignée de jeux/pub.







Pour l'instant, Mad Mix Game vous souhaite la bienvenue à Pepsiville !

Vous connaissez tous le principe du Pac'man. Bon, je résume brièvement pour le lecteur du fond qui vient tout juste de découvrir les jeux sur CPC : Pac'man est une petite boule vivante chargée de consommer goulument un certain nombre de sphères, dans un labyrinthe, tout en évitant des créatures ennemies. Certaines sphères permettent de devenir invincible pour un certain temps et de dévorer ses poursuivants.

DEVENEZ PEPSITANK....

Dans Mad Mix, Pac est devenu Pepsi, donc Pac'man est Pepsiman, et ainsi de suite. Mad, le benjamin de la famille Pepsiman, est le petit-fils d'un héros chasseur de fantômes. Lorsque ces derniers envahissent son village natal, il prend le flambeau laissé vacant par son grand-père, et part à l'attaque dans les quinze labyrinthes cachant de nombreux fantômes et créatures diaboliques. Sur sa route, Mad croise de nombreux icônes le transformant temporairement en divers personnages destructeurs : Pepsipotamus, qui écrase toutes les créatures adverses, Pepsiman en colère, à l'appétit insatiable, Pepsiship, un vaisseau bombardier, ou Pepsitank, le nom parle de lui-même.

Les personnages du jeu que vous devrez combattre ne manquent pas non plus d'intérêt. Les fantômes sortent de leur petit "nid" protégé par des flammes, et font tout pour vous empêcher de finir vos tableaux. De véritables punaises. Ils sont aidés dans leur tâche par une sorte de coccinelle agaçante, qui passe son temps à remplacer les sphères que vous venez de dévorer. Même chose pour le Répugnant, une sorte de tête de créature verdâtre semblant taillée dans la slime, que vous pouvez contrer en devenant Pepsidigger. OK, les programmateurs ont super bien bossé sur les personnages, mais que vaut le jeu, hein ? Est-il aussi pétillant que la boisson qui l'accompagne ?

BONJOUR LA PUB !

Premier problème : les déplacements, pas toujours évidents, ce qui est plutôt embêtant quand on est talonné par une bande de fantômes hargneux. Conseil : évitez le joystick, et jouez au clavier. Heureusement, le jeu est truffé de petites trouvailles : trappes à sens unique ou couloirs secrets dans lesquels vous vous transformez en tank. Deuxième problème, le jeu est un peu lent, et satisfera plutôt les plus jeunes de nos lecteurs. Par contre, les graphismes sont tout à fait charmants, même si l'animation laisse un tantinet à désirer. Mais quoi qu'il en soit, Pepsi a tout à gagner dans ce genre d'opération . Un exemple ? Combien de fois le mot Pepsi est-il imprimé sur cette page sans que nous touchions un centime, hein ?

Matt MURDOCK

MAD MIX GAME de TOPO SOFT
Distribué par US GOLD
K7 : 89 F
Disk : 145 F

Graphisme :	89 %
Son :	39 %
Animation :	54 %
Difficulté :	62 %
Richesse :	55 %
Scénario :	61 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	60 %
Longévité :	65 %
Rhaa/Lovely :	60 %



CRUCIAL TEST

69%

Quoi ! encore un test de Q.I., m'indignai-je à la vue de ce titre plus que provoquant. Non, on avait échappé au pire, il ne s'agissait que d'un jeu. Un jeu certes, mais qui a donné lieu à certaines tensions au sein de la rédaction.

Dès le lancement du soft, la mascotte du jeu, prénommée Agathe, vient nous présenter ses hommages, ainsi que les questions d'usage, nom des joueurs, jeu avec ou sans chronomètre, etc. Et devinez un peu quel genre de mascotte les gens de chez Tomahawk (Coktel Vision, pour les intimes) ont choisi pour ce jeu, où la rapidité est un des atouts essentiels ? Une tortue ! Comme quoi, il y a des gens qui ne manquent vraiment pas d'humour.

EN TEMPS ET EN HEURE

Il s'agit en fait d'un jeu de questions dans la grande lignée des Trivial Poursuit et des Play-Bac. Cette fois-ci, le nombre des matières est plus qu'important. Au bas mot, une bonne dizaine, dont les classiques histoire, géographie, arts, sciences ; les plus rares, spectacle, faune et flore, culture générale ; et les carrément pas fréquentes, comme les questions pièges. Lorsque les joueurs (quatre au maximum) ont entré leur nom, on leur demande quelle est leur matière préférée.

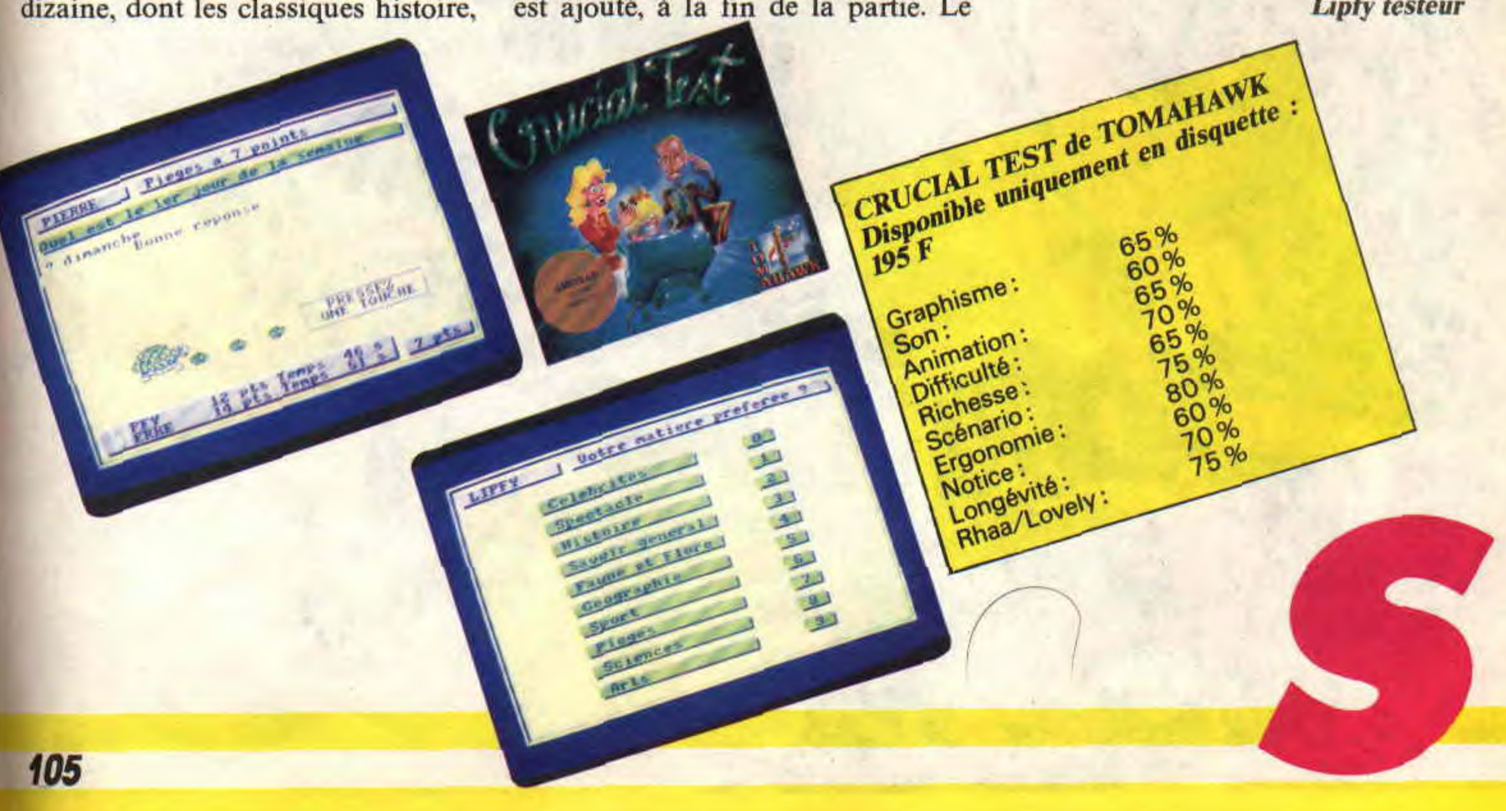
LACHEZ TOUT, C'EST PARTI

A chaque tour de jeu, le joueur a quatre choix : deux questions rapportant des points, un crucial test, ou une question pour récupérer du temps. Allons, ne paniquez pas, nous allons voir ça en détail. Tout d'abord, les deux questions au choix. Le tableau indique la matière concernée et le nombre de points que la question rapporte. Ces questions peuvent comprendre une réponse multiple ; dans ce cas, l'on a trois essais, chaque essai faisant perdre des points et du temps, puisque, dès que la question est posée, le chronomètre se déclenche. Il y a un double chronomètre, un pour la question et un général. En début de partie, chaque joueur part avec cent secondes, et, à chaque question, il perd du temps à répondre ; si son chronomètre arrive à zéro, il a perdu. Le troisième choix, le crucial test, comprend des question censées être un peu plus difficiles. Lorsque l'on a bien répondu à trois d'entre elles, on obtient un bonus de trente points, qui est ajouté, à la fin de la partie. Le quatrième choix que peut faire le joueur consiste en une question dans la matière préférée du joueur, qui, s'il répond, gagne trente secondes. Ces questions permettent de donner un certain côté tactique, puisqu'il faut à chaque fois se demander si l'on reprend du temps ou si l'on veut gagner des points.

GAME OVER

Pour que la partie touche à sa fin, il faut que chaque joueur ait répondu à trente questions ou bien que tous les chronomètres soient à zéro. On peut se demander quel intérêt ce jeu offre par rapport à ses prédécesseurs. Essentiellement celui de supprimer la partie hasard des lancers de dés, ainsi que de corriger certaines fautes d'orthographe. En effet, si l'orthographe de la réponse s'approche de la bonne réponse, l'ordinateur indique le nombre de fautes et demande que l'on retape, ce qui compte quand même pour un essai. Le dernier petit reproche, c'est le petit nombre de questions. Deux mille questions réparties sur dix matières, on en a vite fait le tour ; et il n'est pas rare de voir plusieurs fois la même question, pour peu que l'on joue deux fois de suite. C'est dans l'ensemble un jeu assez amusant, qui vous force parfois à prendre conscience de vos lacunes en certaines matières.

Lipfy testeur



ROY OF THE ROVER

66%

Damned, ça commence mal pour notre petite équipe de Melchester. Les promoteurs veulent absolument raser notre stade de quartier si on ne réunit pas les fonds nécessaires avant 17 heures.

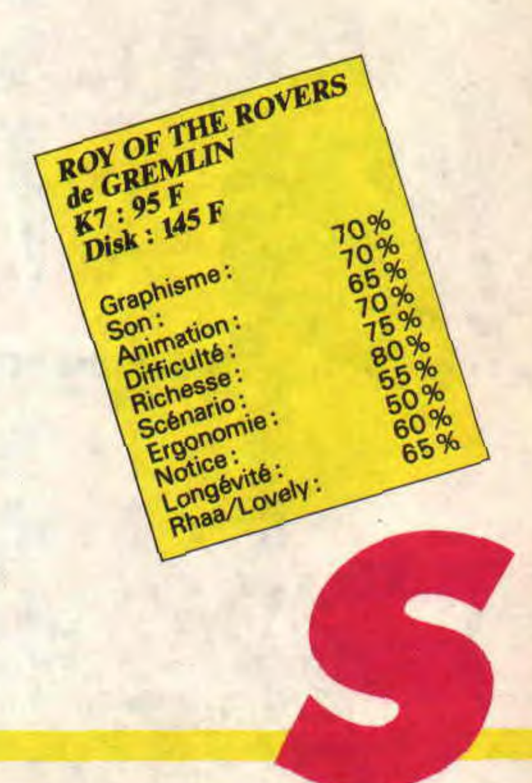
J'ai donc, en tant que capitaine de l'équipe, décidé d'organiser un petit match de football à cinq, histoire d'attirer le maximum de monde et de me servir de la recette pour payer les promoteurs. Et ce matin, à mon réveil, j'apprends par un coup de fil que mes cinq partenaires ont disparu. Quelle galère, il ne me reste plus qu'à parcourir le quartier à la recherche des kidnappeurs et surtout des otages.

NEUF HEURES DU MAT

J'ai des frissons... Par où commencer ? Après tout, je n'ai qu'à essayer de poser des questions à la première personne que je rencontre. Heureusement que je connais bien le quartier. Il faut dire que je triche, j'ai une carte. De toute façon, les déplacements possibles sont indiqués en bas de l'écran. Il faut parfois essayer de faire du charme, mais peu de gens y sont sensibles. Quant aux combats, j'évite d'y avoir recours, d'autant plus que la moitié des gens qui se trimbalent dans la ville sont ceinture noire de l'origami (encore un sport pas catholique). Bon, il vaut mieux éviter les mauvaises rencontres, mais malheureusement, les kidnappeurs sont en général de mauvaises rencontres. Bon, quelle heure est-il ? Dix heures déjà, le temps passe à une de ces vitesses ! Et toujours pas la moindre trace de mes partenaires. D'après les ragots que j'ai pu collecter, il s'est passé quelque chose sur John Street. Je me dirige vers cette rue. Les passants ne sont pas très causants. Je vais me faire un tour dans le supermarché. Un client m'apprend qu'il a entendu des cris dans le fond du magasin. En effet, un des kidnappeurs m'annonce ironiquement que la porte est verrouillée par une serrure magnétique ; or, en dehors d'un poisson d'avril, je n'ai rien en ma possession. Bon, tant pis, je me prends mon courage à deux mains, et je saute sur le kidnappeur. Aïe, ma mère, qu'est-ce qu'il m'a mis ! Je me retrouve allongé dans la maison de ma maman. Je n'ai plus qu'à reprendre ma quête. J'en profite pour prendre une torche et une paire de lunettes. C'est super facile, je me place sur l'objet, choisis un des quatre menus déroulants, hop ! les voilà dans ma poche.

Bon, je ne vais pas tout vous dévoiler de l'intrigue, ni la façon de délivrer vos petits camarades. Mais ce que je peux vous dire, c'est que, si vous ne parvenez pas à les libérer, le match n'aura pas lieu et que, à la place des joueurs, apparaîtront des bulldozers. Bon, si vous le désirez, en début de partie vous pouvez faire un match d'entraînement à cinq contre cinq. On ne peut pas dire que ce soit la partie la plus drôle du jeu. Le club est tellement pauvre qu'il n'y a même pas de cage de but. Cela dit, le jeu est assez amusant même s'il est sans prétention; on se plaît à parcourir les différentes rues du quartier à la recherche d'objets et de renseignements. Moi j'aime, mais les goûts et les couleurs...

Lipfy



ROY OF THE ROVERS
de GREMLIN
K7 : 95 F
Disk : 145 F

Graphisme :	70 %
Son :	70 %
Animation :	65 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	75 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	55 %
Notice :	50 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	65 %

A 320

63 %

Récemment mis sur la sellette, à cause de son mode de pilotage — vous vous rappelez sans doute des dernières grèves du personnel naviguant — l'A 320 a connu par la suite d'autres déboires. Certains pilotes s'amusent parfois à lui faire raser les pâquerettes d'un peu trop près sans se rendre compte que celles-ci cachaient la forêt...

On ne peut pour autant pas imputer tous les problèmes à cet avion, merveille de la technologie européenne. Depuis le temps que je suis pilote d'avion, j'ai rarement connu avion plus sûr, même lorsque j'étais pilote au Viêtnam. Enfin quand je dis pilote, c'est plutôt de pilote d'hélicoptère que je devrais parler. Je fonçais sur mon Thunder Blade, crachant le feu et la mort. Après la guerre, il a fallu que je me recycle, alors, j'ai passé mon brevet de pilote de ligne et je suis rentré à Loriciair. Ici, le boulot n'est pas trop dur, les vols sont toujours à destination de New York et la cargaison est toujours la même, des hommes d'affaires pressés, qui ne supportent pas le moindre retard.

ROISSY, TOUT LE MONDE DESCEND

Je rentre ma petite Jaguar dans le garage réservé aux pilotes et me dirige vers l'ascenceur. Un petit tour par le bureau de la compagnie me permet de connaître le numéro de mon vol et mon code d'accès à la salle privée. Les conditions de sécurité sont draconiennes ; pas question de laisser n'importe qui pénétrer dans l'aéroport. Bon, direction la salle météo. Inutile de prendre des risques supplémentaires, un vol n'est pas toujours une partie de plaisir, surtout lorsque l'on a la responsabilité de quelques centaines de passagers. Ma foi, tout à l'air OK. D'un pas allègre mais néanmoins tranquille, je fais un petit tour au restaurant pour y récupérer mon portefeuille et confirmer mon rendez-vous avec Lili, la serveuse. Sur une table j'aperçois un drôle de message.





NEXT STOP NEW YORK

Ah, nous voilà enfin dans la partie qui me concerne le plus, le simulateur de vol. Après un décollage gaz à fond, je rentre le train d'atterrissage, stabilise mon altitude et passe en pilote automatique pour pouvoir recevoir le message de la tour de contrôle. J'allume la radio, passe sur la fréquence d'appel. Le contrôleur me donne l'ordre de changer de cap et de prendre de l'altitude dans les plus brefs délais, sous peine de collision avec un engin volant, peut-être un Thunder Blade.

UN CAP OU UNE PENINSULE

Il n'est pas facile de tenir un cap tout seul. Mais quand il faut à la fois surveiller le cap et l'altitude, c'est carrément la galère. Heureusement, on nous laisse une petite marge d'erreur. C'est à ce moment que le pirate décide d'entrer en action. Encore un ignoble individu. J'ai déjà vu cette tête quelque part... Bon sang, mais c'est mon ancien lieutenant. Là va commencer une des histoires les plus horribles de votre carrière, à vous d'en faire une heure de gloire ou de cauchemar. Réussirez-vous à tirer les passagers des griffes des pirates et à être secouru ? Cela ne dépend que de vous.

Loriciels nous fournit ici un jeu d'aventures pas mal et, surtout, rapide. Pas de sauvegarde, ce qui pose certains problèmes, lorsque pour la dixième fois vous recommencez à cause d'une banale erreur de pilotage ou parce qu'un coup de téléphone vous a brusquement dérangé. Tous les graphismes sont des images digitalisées, sauf la partie simulateur, qui n'est pas trop mal faite. Un jeu assez novateur ; mais j'émettrai cependant quelques réserves, à cause, entre autres, des accès disques à chaque changement d'image, qui ralentissent énormément le jeu et le rendent parfois franchement énervant.

Lipfy Air Lines

A 320 de LORICIELS
K7 : 145 F
Disk : 195 F



Graphisme :	55 %
Son :	70 %
Animation :	60 %
Difficulté :	58 %
Richesse :	65 %
Scénario :	78 %
Ergonomie :	57 %
Notice :	62 %
Longévité :	65 %
Rhaa/Lovely :	60 %

GUERILLA WAR

53%

DIX ANS PLUS TARD, LE JEU N'ETAIT TOUJOURS PAS CHARGE...

Guerilla War est un jeu d'arcade bien connu des piliers de salles. Son adaptation, sans atteindre des sommets éternels, vous fera quand même passer un agréable moment. Attention, que ceux qui se sont procuré (ou vont le faire) la version K7 s'arment de patience, le chargement étant particulièrement long et éprouvant. Pire que tout, il est impossible de redéfinir les touches pour jouer au clavier et la définition imposée semble s'adresser à un joueur pieuvre aux mille tentacules. Bref, préférez le joystick, par la barbe d'Octet. Oh ! là ! là ! elle commence mal, cette guérilla...

ATTILA, C'EST MOI !

Les hostilités débutent pour vous les pieds dans l'eau, mais, problème, vous êtes attendus sur la terre ferme par de terribles fantassins. Non seulement ils sont hargneux, mais les pleutres vous assaillent carrément en groupes ou par derrière. Ne vous précipitez pas, vous réussirez mieux en prenant tout votre temps. Car il vous faut aussi libérer des prisonniers, en évitant bien sûr de les descendre. Pour dégommer efficacement tout ce qui bouge, ne ratez pas les armes que vous croisez en route, un bazooka à forte portée, et un lance-flammes ultra puissant permettant de TOUT détruire sur votre passage, chars et hélicoptères ennemis, trains, barrières, etc. Après le





lance-flammes, l'herbe ne repousse pas.
Amusant aussi, les chars d'assaut que vous pouvez conduire, en respectant tout de même deux règles primordiales pour votre survie : ne pas détruire les ponts si vous désirez les traverser niché au creux de votre blindé, et sortir en vitesse de votre véhicule dès qu'il est touché, sous peine d'exploser avec lui. Vous l'aimiez bien, votre petit char, mais peut-être pas à ce point. Ah, j'oubliais, si vous jouez au joystick, il vous faut vous servir des touches du clavier pour entrer et sortir du char, comme pour lancer les grenades, d'ailleurs. Pas très pratique, tout ça.

PINOCHET SE PREND LA TETE

Le jeu comporte plusieurs niveaux. Le but est d'arriver au cinquième et de virer de son palais doré l'infâme dictateur qui dirige les troupes que vous combattez. Le parcours est long, et difficile, mais le jeu en vaut la chandelle, car si vous réussissez à destroyer les canons protégeant le dictateur, vous aurez le plaisir de le voir s'enfuir dans un canoë, en larmes. C'est assez drôle, car, au vu de ses mouvements, il est tout à fait clair que vous lui avez bien pris la tête.

ARRETE TON CHAR...

Bon, je crois vous avoir donné une vue d'ensemble de Guerilla War. Pas génial, mais sympa. Surtout qu'il est possible, et drôle, de jouer à deux, ce qui permettra à votre dulcinée de vous

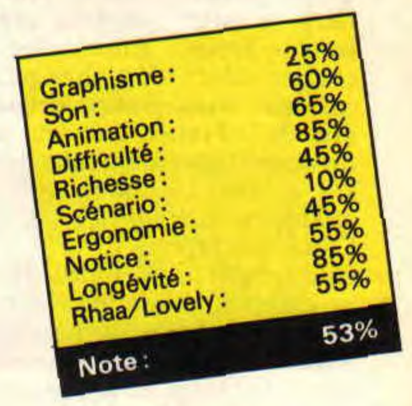
Bon sang de bon sang, voilà encore un nouveau jeu de guerre dans la lignée d'Ikari Warrior, avec toutes les "subtilités" habituelles, grenades, lance-flammes, chars, vous connaissez la chanson. Sûr, il existe de nombreux amateurs de gloire et de médailles militaires. Guerilla War leur est tout particulièrement destiné. Alors, entrez dans la ronde de la guérilla sur CPC !



accompagner dans votre petit cassage de dictateur véreux au cours de vos longues soirées d'hiver.

Matt MURDOCK

GUERILLA WAR de IMAGINE
Distribué par SFMI
K7 : 89 F
Disk : 149 F



Graphisme :	25%
Son :	60%
Animation :	65%
Difficulté :	85%
Richesse :	45%
Scénario :	10%
Ergonomie :	45%
Notice :	55%
Longévité :	85%
Rhaa/Lovely :	55%
Note :	53%



LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

Décembre 1988, déjà. Et tous les cadeaux à offrir et, surtout, à vous faire offrir. Le problème, c'est que vous avez passé votre année collé à l'écran et au clavier de votre CPC adoré. Voilà pourquoi je vous ai concocté une petite sélection de disques à acheter les yeux fermés. Mais pour l'instant, place au groupe du mois.



GROUPE DU MOIS : FISC

Tout arrive un jour. Jusqu'à aujourd'hui, tous les pays d'Europe venaient squatter nos oreilles, les Allemands et les Scandinaves réussissant même à s'imposer aux Etats-Unis (Scorpions, Falco, Halloween, Europe, etc.). Par contre, les frontières se fermaient à chaque fois qu'un groupe français tentait de se faire écouter au-delà des pays francophones. Enfin, les choses commencent à changer. Pour exemple, Fisc, groupe originaire de l'Est de la France, qui vient de signer un contrat exceptionnel avec Warner US, ce qui èntraîne la sortie de leur quatrième album aux Etats-Unis, Canada et Japon.

Fisc a réussi, avec *Handle With Care*, un excellent album de Heavy-Metal, savant dosage de riffs hargneux et de refrains mélodieux. Et attention, quel son ! Guitares étincelantes, travail d'orfèvre sur les voix, et surtout, discrétion des synthétiseurs. Il faut dire que l'album est produit par Josquin Des Prés, qui a travaillé avec Aerosmith ou Fleetwood Mac, et qui descend d'un grand maître du clavecin français du XVIIe siècle. Pour ceux qui auraient besoin de références auxquelles s'accrocher, Fisc fait parfois penser à Deff Leppard, AC/DC, ou aux meilleurs moments d'Accept. Sined, le Barbare clouté, devrait apprécier. Titres à écouter en priorité : *Hold Your Head Up*, reprise du groupe Argent, qui a tous les atouts pour dominer les hit-parades, l'inévitable ballade sucrée *Won't Let You Go*, et *Got to Beat The Clock*, pour ses guitares inventives, et son côté Mac Cartney. Pour l'anecdote, sachez aussi que l'un des deux guitaristes de Fisc, Jean-Michel Mauffray est passionné d'ordinateurs, et qu'il passe de longues nuits blanches à programmer. Son jeu préféré ? Boulder Dash. Alors, si vous aimez, le hard, jouez la carte Fisc (album *Handle with care* - Musidisc).

DISQUES DU MOIS : SPECIAL CADEAUX DE NOEL

Attention, les aminches, chaque disque est présenté ici avec un soft qui lui colle parfaitement à la peau. Couplez les plaisirs du jeu et du son !

Mano Negra (Boucherie-Musidisc) - Késako ? Un groupe parisien, qui part dans tous les sens, sans jamais s'égarer. Le ciment de ce cocktail rock-hispanique-soul-rap, c'est Manu, guitariste chanteur à la forte personnalité. Un des albums que vous pourrez écouter tout au long de

l'année 1989. Pour tous les accros de Billy la Banlieue, fameux jeu de Loriciels.
Iggy Pop - *Instinct* (Polydor) - Voilà un disque qui décape, parfait accompagnement sonore d'Ikari Warrior, avec voix chaude et profonde de l'iguane et guitares vengeresses de Steve Jones (cf. *Amstrad Cent Pour Cent* N°8).
Gamine - *Voilà les Anges* (Barclay) - Gamine est en passe de devenir l'un des premiers groupes français. *Voilà les Anges* donne la pleine mesure de leur talent, et colle bien avec le soft Gabrielle. Comme ce jeu de chez Ubi Soft, Gamine dose avec réussite énergie et tendresse. Pour romantiques énervés.



Helloween - *Keeper Of The Seven Keys* (Musidisc) - Fans de Barbarian, levez-vous. Mais comme les allemands d'Helloween, sachez manier votre épée avec finesse et dextérité. Car voilà un album aux mélodies d'un classicisme absolu. Il y a du Wagner et des elfes de la forêt noire dans ces cavalcades teutoniques.
Rita Mitsuko - *Marc et Robert* (Virgin) - Plus besoin de les présenter. Sachez seulement que ce tout nouvel album ne déçoit pas. Que de couleurs, de création, et d'imagination. Pour amateurs d'OCP Art Studio.



Metallica - *...And Justice For All* (Phonogram) - Sined est allé voir Metallica au Zénith le 31 octobre. Ce qu'il en a pensé : "D'enfer, béton, à tomber par terre". Ce malade de Barbarian écoute toute la journée Metallica, sachez-le.



B.A.D. - *Tighten Up* Vol.88 (Cbs) - Moins d'effets sonores, de bip-bip et de zzzing, mais plus de mélodies dans ce nouvel épisode des aventures de Big Audio Dynamite dans le monde moderne. C'est toujours sympa et urbain comme une partie de Prohibition.
The Story Of The Clash (Cbs) - Toutes les meilleures chansons de Clash, des débuts punk au tube Rock The Casbah, en passant par la grande épopée *London Calling*. Voilà un disque qui satisfera TOUT LE MONDE, des amateurs de hard-rock aux amoureux de Vanessa Paradis. Comme les meilleures compilations de jeux sur CPC, et elles sont nombreuses, bande de joysticks avariés.
Etienne Daho - *Pour nos vies martiennes* (Virgin) - Ben non, c'est pas le meilleur des albums du Rennais. Comme Arkanoid 2 n'est pas aussi bon que le premier du nom. Mais quelques chansons valent amplement le détour. Et puis tous ceux qui ont aimé le soft d'aventures Sram (subtile jeu de mot verlan) d'Ere Informatique ne refuseront pas un nouveau séjour sur la planète rouge.
Prefab Sprout - *From Langley Park To Memphis...* (Cbs) - Voilà un groupe anglais qui a un nom à coucher dehors. Pourtant tous ceux qui ont écouté Prefab Sprout sont tombés sous le charme. Normal, c'est PARFAIT, d'une beauté à couper le souffle. Si vous trouvez que Dire Straits se répète un peu, que Pink Floyd est mort, écoutez ce disque. Aussi beau que Titans de Titus. Et c'est pas peu dire.
Johnny Thunders et Patti Palladin - *Copycats* (Musidisc) - Rock'n roll, soul rétro, et un subtile dosage de voix masculines et féminines. Un disque rare, le grand retour de Johnny Thunderblade !

TOP 5 DES CLIPS AMSTRAD CENT POUR CENT

Voilà une rubrique qui revient régulièrement dans les colonnes de votre magazine favori. Normal, les jeux, c'est avant tout des images, et la musique se regarde maintenant autant qu'elle s'écoute.

1 - IGGY POP : COLD METAL (Polydor)

Sam Raimi, réalisateur des deux sublimes Evil Dead, s'en est donné à cœur joie en filmant le métal froid de l'iguane : la caméra lèche le sol, semble tomber des nues pour frôler les corps. Imagerie rock-gore, bagues tête de mort et cheveux aux vents. Sublime.

2 - BERURIERS NOIRS : VIET-NAM LAOS CAMBODGE (Bondage-New Rose)

Le premier véritable clip des Bérus, pour une chanson au profit de l'association Sampan. Une mine d'émotion, de beauté et de rébellion. A voir absolument.

3 - SINEAD O'CONNOR : I WANT YOUR HANDS ON ME (Bmg)

Une sensualité qui va exploser votre TV, Sinead au crâne rasé chante devant des tapis de fleurs. Avec en prime un pont rap pas piqué des vers.

4 - MYLENE FARMER : POURVU QU'ELLES SOIENT DOUCES (Polydor)

La suite de Libertine, avec comme toujours décors grandioses, cascades chevalines, érotisme forcené du texte et des images pour ce nouveau long-shot de Laurent Boutonnat. Ca a coûté très cher, mais qu'est-ce que c'est beau !

5 - ESCAPE CLUB : WILD WILD WEST (Wea)

Alors là, félicitations au responsable des effets spéciaux. Ces corps gélatineux uniquement composés de bras et de jambes vont propulser ce groupe américain, mi-cowboy, mi-T.Rex, dans les hautes sphères du succès.

Salut, bande de joysticks humains, joyeux Noël et rendez-vous en 1989.

Patrick GIORDANO



IMAGES - INVITE : JEAN-YVES MITTON

Ah, décembre, le temps béni des cadeaux, le mois de la naissance du petit Jésus, l'arrivée du Père Noël... Dans vos baskets usées, traînant près du sapin étincelant, voici que se profile l'ombre du n°10 d'Amstrad Cent Pour Cent, dans lequel nous avons le plaisir de vous offrir un dessinateur invité de choix, Jean-Yves Mitton !

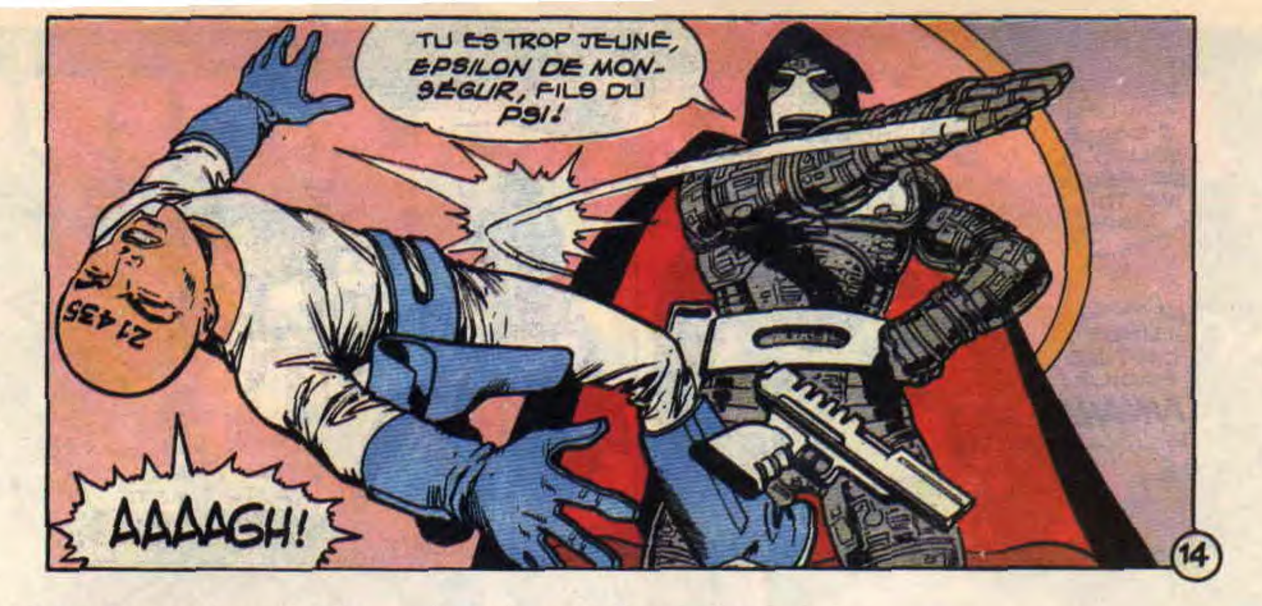
Pour aide-mémoire, quelques passagers détournés pendant 27 ans de BD : 1 - NOEL et MARIE (Pif) 1988. En cours de parution © 2 - Le Prof. OCCULTIS, 3 - BLEK LE ROC, 4 - RODDY (Kiwi) 1970. 5 - L'ARCHER BLANC (Mickey) 1988. En cours de parution © 6 - COSMO (Titans) 1982 © 7 - KRONOS (Titans) 1988. En cours de parution © 8 - TEX WILLER (Rodeo) 1975. 9 - LE FANTOME (Fantomen) 1988. A paraître en Scandinavie. 10 - PIM PAM POUM (1961). 11 - Le SURFER D'ARGENT (Nova) 1978. 12 - BIG CRABB, 13 - MIKROS, 14 - SALTARELLA (Mustang et Titans) 1978 © 15 - IAN et OUM LE DAUPHIN (1972). 16 - EPSILON et DZETA (Titans) 1986 © 17 - POPOFF (Maxi-Pipo) 1968 © 18 - PLUME (Maxi-Pipo) 1968 ©
Ont raté l'avion : PHOTONIK (Titans) 1978. BLACKSTAR (1985). SAMMY SAM (1961 PIM PAM POUM) © LEONARDO (1987-Parc de MIRAPOLIS) Histoire de l'ARMENIE (1977), à suivre...

Tous ceux qui adorent les super héros connaissent bien les personnages de Mitton : Mikros, Kronos, ou Epsilon (ce dernier est présent sur la couverture de notre numéro de décembre. Mitton est en effet l'un des seuls dessinateurs français ayant réalisé des BD de sup'héros rivalisant avec les créations américaines. Il faut dire que, comme les dessinateurs US, Mitton a une longue expérience dans tous les domaines graphiques, et donc une parfaite maîtrise de son art. Après un passage aux Beaux-Arts de Lyon, c'est en 1961, et à l'âge de 16 ans, que Mitton commence à travailler aux éditions Lug. Il va y apprendre toutes les ficelles du métier en y faisant onze ans de retouches. A l'époque, la censure fait encore plus de ravages que de nos jours, et le jeune dessinateur retravaille toutes les planches des grands maîtres ricains : les onomatopées sont supprimées, les jupes rallongées, les seins des filles rabotés, certaines pages doivent même être entièrement redessinées. Dur ! Parallèlement à ce travail ingrat, Mitton se fait la main sur diverses séries populaires, de l'adaptation en BD de Oum le Dauphin aux aventures immortelles de Blek le Roc, ces dernières lui permettant de se familiariser avec le dessin réaliste et les délais impossibles.

Mais c'est dans les années 70 que Mitton va exploser, avec une série dans le plus pur style super héros, Mikros. Au départ, les aventures de cet homme-insecte restent assez fidèles aux "canons" Marvel, mais rapidement, Mitton va trouver son style et son originalité, renforcés par des images-choc titillant notre "fibre nationale". En effet, les aventures des Titans Microscopiques (Mikros, Crabb, et la belle Saltarella) vont désormais se dérouler en France. On y voit par exemple un général français se prendre pour Napoléon et envoyer nos missiles à la conquête du monde, ou encore Mitterrand remettre aux super héros la légion d'honneur. On croit rêver. Ajoutez à cela un suspense haletant et un superbe coup de crayon, et vous comprendrez aisément le succès qu'a pu rencontrer la série auprès des jeunes lecteurs sevrés de clichés américains.

L'autre grande série de Mitton est Epsilon, l'histoire d'un héros adolescent, en quête de sa mère dans les Etats-Unis d'Europe (fondés en 2071). Paris y est devenue une ville verticale, les riches vivant dans les hauteurs à la lumière du jour, et les pauvres hantant les sombres bas-fonds de la cité. Les langues européennes se sont fondues en une seule pour donner une sorte d'espéranto argotique. Le genre : "Buenos dias, ich liebe pas mal play Barbarian." Pour cette série à la gloire de la liberté, le succès sera aussi au rendez-vous. Seuls les médias ont boudé les étonnantes créations de Mitton. Au fait, j'oubliais, les aventures d'Epsilon et de Mikros sont parues dans le magazine *Titans*, facile à trouver chez les bouquinistes.

Actuellement, Jean-Yves Mitton a un peu délaissé la SF pour se consacrer à Noël et Marie, héros de la Révolution française (dans *Pif*, sur scénario de Corteggiani). Il vient aussi de terminer le dixième épisode de



l'Archer Blanc dans le journal *Mickey*, et attaque une nouvelle série dans ce magazine. Stakhanoviste forcené, il dessine aussi les nouvelles aventures du Fantôme du Bengale, une série qui ne paraît malheureusement que dans les pays scandinaves. Voilà, vous n'avez donc plus aucune raison de passer à côté de Jean-Yves Mitton.

(En parlant de super héros et de dessinateurs français, il serait injuste de ne pas citer le grand Cyrus Tota, créateur de Photonik dans *Spidey*, ainsi que Moebius, qui vient de signer deux épisodes du Surfer d'Argent aux Etats-Unis. Il est d'ailleurs amusant de noter que Mitton avait déjà dessiné deux épisodes du même Surfer dans les années 70.)

ALBUMS DU MOIS : SPECIAL CADEAUX FANTASTIQUES

Les amateurs de jeux sur CPC adorent l'heroic fantasy, les combats d'épée et les jeteurs de sorts en tout genre. Ils ne seront donc pas déçus par *les Chroniques de Pandarve*, une aventure en cinq tomes de Storm. Storm, bandeau blanc dans les cheveux, regard ténébreux et muscles saillants, flanqué de la superbe rousse aux formes avantageuses, Redhair, va combattre l'infâme Marduk, grand prêtre de la planète vivante Pandarve. L'histoire se déroule comme un soft d'aventures, mettant en scène une sacrée brochette de personnages secondaires : Nomad, ami de Storm à la peau rouge, le Molosse, chien de chasse transformé en créature humaine par la sorcellerie du tyran Marduk, ou le Gosier, lombric géant vivant dans les sous-sols de Pandarve et lui servant d'égout vivant. Avec Storm, les Hollandais Don Lawrence et Martin Lodewijk ont construit un univers dense, mêlant technologie et barbarisme, terriens et peuples galactiques, futurisme et classicisme. Un plaisir ! A offrir les yeux fermés (éd. Glénat).

On reste dans le genre, avec Hans, créé par Rosinski et Van Hamme, à qui l'on devait déjà le best-seller *Thorgal*. Comme Storm, Hans combat un dictateur, l'idiot Valsary, grand manipulateur du peuple par l'informatique et par les écrans télé géants de la ville. Le nouvel album s'appelle *les Gladiateurs* ; l'histoire finit par un gigantesque combat télévisé, organisé par Valsary, et dont le bouquet final doit être la mort de Hans. Bien sûr, on se doute bien qu'un tel héros sortira vainqueur de l'affrontement, mais on marche quand même à fond dans cette histoire de science-fiction haute en couleurs (Ed. du Lombard).



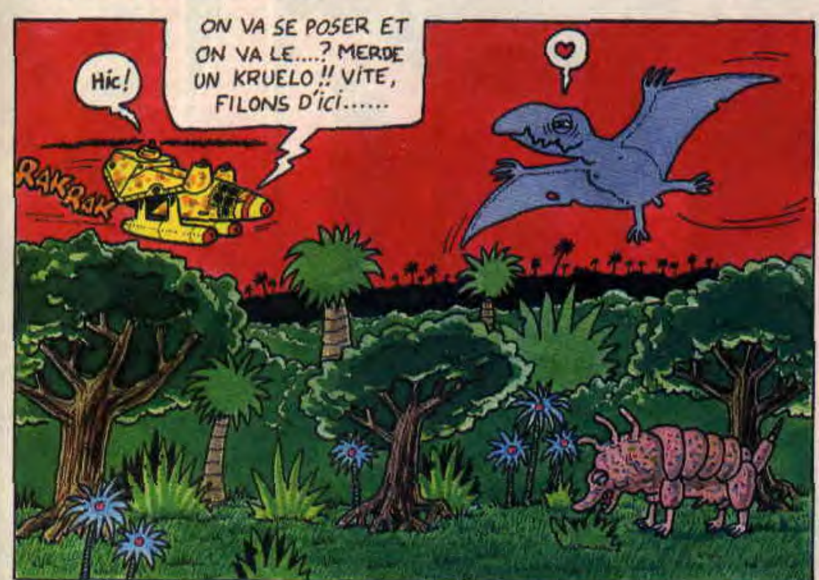
Je m'adresse maintenant à tous ceux qui fondent, face à de beaux dessins. D'abord, cadeau idéal pour tout esthète, la réédition EN COULEURS du *Garage hermétique*, chef-d'œuvre graphique et tordu de Moebius (éd. Humanoïdes Associés). Ensuite, le *Sacrifice*, dernier tome du *Mercenaire*, de Ségrelles, qui vole au secours d'un enfant enlevé par une secte spécialisée dans les sacrifices à grand spectacle. Et ce, malgré serpents de mer géants ou labyrinthes taillés dans le roc. Le Mercenaire a une belle armure qui brille de mille feux, une épée qui rendrait fou Barbarian, et une compagne en armure aux yeux sublimes. C'est beau, espagnol, et réservé au plaisir des yeux (éd. Glénat).

Patrick GIORDANO



DU RIFIFI SUR JARMILA de Max

©Les Humanoïdes Associés





ET MERDE ! IL NOUS SUIT ET EN PLUS IL NOUS POUSSE DANS LA MAUVAISE DIRECTION, VERS "LA ZONE INTERDITE"!!... VA FALLOIR ASSURER.... GREZCO, SOUS TON SIÈGE, DANS LA TROUSSE DE SECOURS, IL Y A UNE BOUTEILLE DE COSMIK VODKA !!..





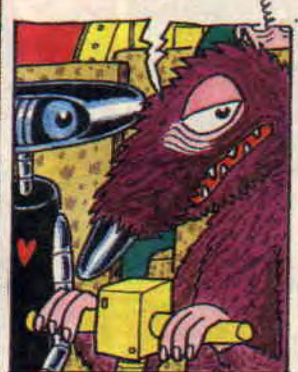




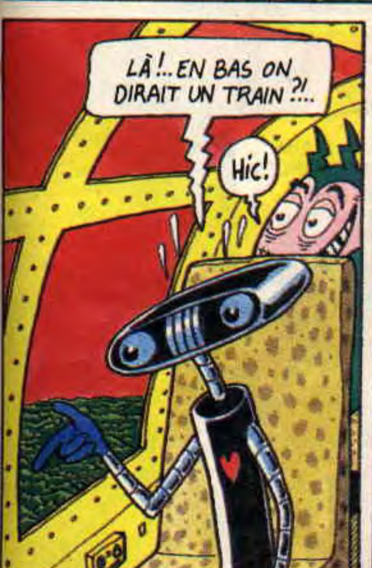






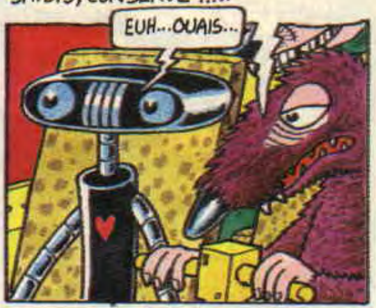








...LE BOSS N'AIMERAIT PAS SAVOIR QU'ON EST DANS LA ZONE INTERDITE... HIC!..CE TRAIN EST PLEIN DE TOURISTES, ILS VISITENT LA RÉSERVE D'ANIMAUX, SI JAMAIS ILS NOUS VOIENT, ILS RISQUENT DE NOUS DÉNONCER AUX GARDIENS.ET BRACONNER SUR JARMILA EST PUNI D'ANIMATION SUSPENDUE PENDANT 10.000 ANS...HIC!..TU SAISIS, CONSERVE?....







ALLÉ! DEUX CUBES DE PLUS!.. YEEPEÏE!. ÇA NE SAURAIT NOUS FAIRE 127 NOUVEAUX CUBES DE PLUS HEÏ!.. NOUS SOMMES IMMENSÉMENT RICHES! À 200.000 PISTULONS LE CUBE!..




127 CUBES DE NIQUOSPEED !... ÇA NOUS FAIT 24.400.000 PISTULONS ! HÉ ! HÉ ! ON VA BOIRE UN COUP, BOSS POUR FÊTER ÇA !...
OUAIS, DE TOUTE FAÇON IL N'Y A RIEN D'AUTRE À FAIRE...


...LE PROBLÈME C'EST QU'IL Y A DE MOINS EN MOINS DE GERBI-TOPEX, SI LES ÉCLAIREURS N'ONT RIEN TROUVÉ, ON SE TRISSE DE JARMILA !....

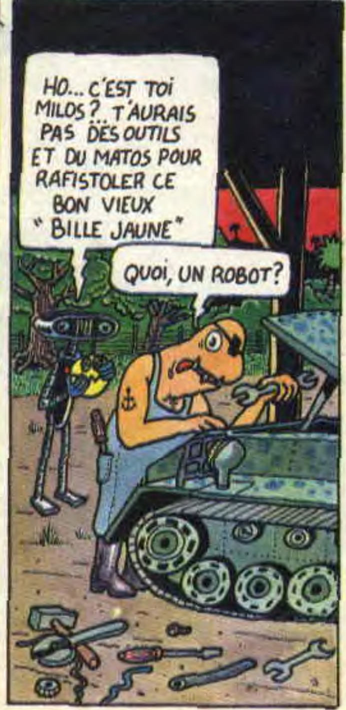

RAKRAKRAKRAK
ÇA DOIT ÊTRE NOKAPOFF, IL A DÛ ALLER FAIRE UN TOUR....
ALLEÏ ?..
?


Hic!
ALORS NOKAPOFF, T'ÉTAIS À LA CHASSE ?.. TU VIENS BOIRE UN COUP AVEC NOUS ?..
Hic !.. SÛR QUE OUAIS !!

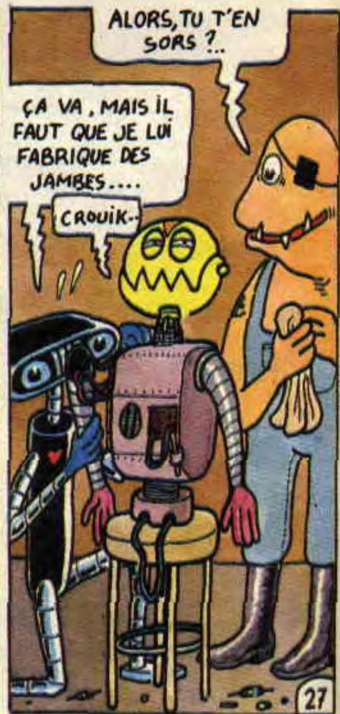

HO SPOTY, TU VIENS BOIRE LE COUP AVEC NOUS ?..
NON MERCI, J'AI PAS SOIF !!... DIS-MOI, J'AIMERAIS RÉPARER "BILLE JAUNE". Y A-T-IL UN ATELIER AVEC DU MATOS ?...


OUAIS.. À L'AISE !.. TU..TU DEMANDES À MILOS LÀ-BAS, IL T'AIDERA....
BURP!!
MERCI VIEUX...


PAUVRE "BILLE JAUNE". TU VAS VOIR, JE VAIS TE REMETTRE À NEUF...
JE M'CROUIK.. GRDZZZ !!..


HO... C'EST TOI MILOS ?.. T'AURAIS PAS DES OUTILS ET DU MATOS POUR RAFISTOLER CE BON VIEUX "BILLE JAUNE"
QUOI, UN ROBOT?


OUAIS, VAS Y ! T'AS D'LA CHANCE, J'AI LES RESTES D'UN ROBOT QUI S'EST FAIT ÉCRASER PAR UN BULLOS, SERS-TOI !.. MAIS FOUS PAS LE BOXON, TU RANGERAS APRÈS. SI J'AI LE TEMPS J'TE FILERAI UN COUP DE MAIN.....
OIL


ALORS, TU T'EN SORS ?..
ÇA VA, MAIS IL FAUT QUE JE LUI FABRIQUE DES JAMBES....
CROUIK..

(A suivre...)